エムエスエックスマガジン第1巻第3号通巻3号 昭和59年1月1日発行（毎月1回1日発行） 昭和58年11月1日国鉄首都特別承認雑誌第7205号

MSX magazine

JANUARY/1984
定価 370 yen
1月号

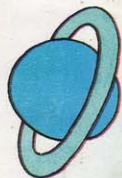
ス・ナ・ウ・チ、MSX元年であります。

特集 MSXなんでもかんでも

●みんななかよしMSX ●ひとつのソフトで大丈夫 ●モニタをつないでみよう ●さあ、ゲームがはじまるぞ ●使令を出すのはキミだ ほか

新春とじ込みふろく MSX プログラムリスト

MSX BASIC 入門講座

ソフトレビュー

MSX 未来商品研究室

ハードニュース&レビュー

●ヤマハYIS-503 ●ソニーHB-55 ●日立HI

たたいて、
ごらんよ。

僕らのコングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング™＊

（新発売）

National
−技術でひらく 世界の繁栄−
National
F6
F7
F8
F9
F10

徹したナショナルMSXパソコン。

君の上達に合わせて進化する。キングコングはダブルスロット設計です。パソコンが初めての人でも、プログラムROMカートリッジをスロットに入れれば、手にしたその日から使えます。上達すれば…一方のスロットには拡張RAMやソフトROMカートリッジを。もう一方のスロットには、さまざまなインターフェイスカートリッジを差し込めば、目的に応じて自由にシステム拡張できます。将来は、ボイス機能やシンセサイザー機能などのソフトやハードもぞくぞくと生まれてくる予定です。共通言語MSXベーシックを使いながら、拡張性を満足させてゆく——ナショナルの技術力です。この冬、キングコングの大きな魅力が、日本を熱くします。

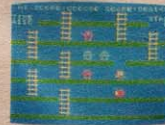
プリンタ インターフェイス
CF2121
PRINTER INTERFACE

MSXだからソフトも多彩に勢ぞろい。ゲームに勉強に…君のアタックを待つ。

ミュージック・ハーモナイザー3

パソコン作曲家

ジグソーセット

カラー・ミッドウェイ

おてんばベッキー

パスボール

(新発売)

本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円 ▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm ▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーディスプレイ&テレビTH14-N25G 標準価格84,800円・プログラムレコーダRQ-8300 標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201 標準価格3,500円(×2本)・カラープロッタプリンタCF-2311(近日発売)・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121(近日発売)……
……周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。 ●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、 〒561 大阪府豊中市稲津町3丁目1番1号 松下電器産業㈱SBC部 MX係まで。——— MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。

ーソナルコンピュータ

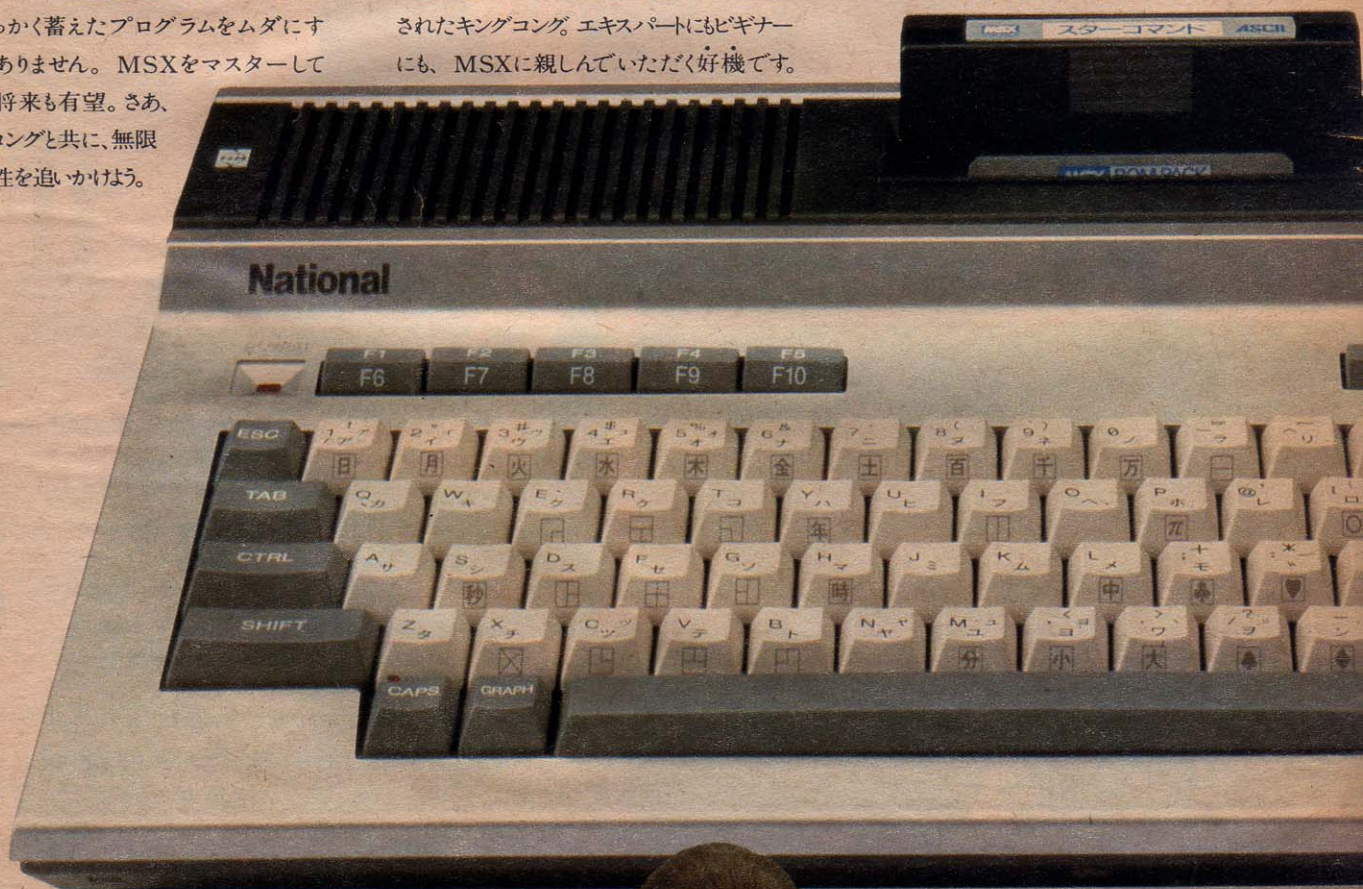
マニアライクなキーボード、基本に

ソフトが生きる。共通言語MSXベーシックを搭載して、キングコング誕生。 新しい時代が始まります。パソコンの未来を拓くMSX。これまで問題とされていたソフトウェアの互換性が、ベーシック・インタプリタ上ではもちろんのこと、機械語レベルでも実現しました。さらに、基本I/Oシステム、ソフトカートリッジやテープの記録方式にいたるまで統一されたのです。MSXマークのはいったものなら、ソフトもハードも自由に使えますから、これからはせっかく蓄えたプログラムをムダにすることもありません。MSXをマスターしておけば将来も有望。さあ、キングコングと共に、無限の可能性を追いかけよう。

キングコングは未来を考えた、基本忠実設計。 パソコンの流れを変えるMSX。だからこそ、キングコングはその基本思想に忠実に作られています。キーボードは、ビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。より長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ。あきのこないカラーリング。プリンタやプロッタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。徹底的にムダを省いて、基本に忠実に設計されたキングコング。エキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、強力な32KBベーシックです。 14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもちろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。その上、16色のカラーグラフィック、8オクターブ3重和音、アニメーションが簡単に作れるスプライト機能など、うれしい特長も満載。

ナショナルMSX

信頼と創造の富士通

FM-7で、FM-Xのモニターになろう。

（人気NO.1）（話題独占）

楽しさ、これでX倍

さらに盛りあがるぞ
ハードとソフト。

発売以来、大人気、大好評の富士通の興奮パソコン《FM-7》。人気・実力NO.1をうらづける、豊富な機能のハードとますます充実するソフト。価格も手頃。三拍子そろって、全国の青少年を、ビジネスマンを、おおいに盛りあがらせています。

FM-X FUJITSU MSX

FUJITSU MICRO 7

MSXマークはマイクロソフトの商標です。

実施期間'83 11/15～'84 1/31

富士通

君も《FM-X》のモニターになろう。

パソコンファン感涙のお知らせです。人気・実力No.1の《FM-7》を、今、お求めになると、富士通のパソコン《FM-X》のモニターになっていただけます。抽選により200名様、なんと期間は1年間。このビッグチャンスを、お見逃しなく。

友だちづきあいできるパソコン《FM-X》

富士通のパソコン《FM-X》は、話題のMSX対応のパソコン。ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめる市販のソフトがいっぱい。家庭用TVや、お手持ちのスピーカーと接続して使えます。手にしたその日から、だれもが、簡単にすぐ楽しめる。いわば親しい友だちづきあいのできるパソコン《FM-X》。ここからパソコンの新しい世界がひろがります。

人気NO.1の興奮パソコン

FM-7（セブン）

￥126,000（本体価格・簡易言語ソフト付）

友達みたいなパソコン

FM-X（エックス）

￥49,800（本体価格）

新発売 MSX

応募要項 《FM-7》の本体に添付されているアンケートハガキに必要事項と、その裏面下部に①《FM-X》モニター応募 ②本体製造番号(＝S/N 本体裏面に表示されています)をご記入のうえ、昭和59年1月31日(当日消印有効)までにお送りください。
※発表は当選者へのご通知をもってかえさせていただきます。

富士通株式会社 半導体統轄営業部 〒105東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161

CONTENTS

新春 とじ込みふろく MSX プログラム リスト

発行・編集人——塚本慶一郎
編集長——田口旬一
編集——高橋純子
宮川 隆
制作［AD］——日高達雄
［デザイン］——藤瀬典夫
シド・ファイナル・アー
惣賀淳子
表紙イラスト——本田年一
編集協力——橘川幸夫事務所
東京313センター
シド・ファイナル・アー
MAG
photography——石井宏明
広告——加藤英雄
佐藤敏明
営業——浜田義史
堀井敏行
業務——賀川裕子
鈴木三恵子
印刷——大日本印刷(株)

1月号

MSXマガジン・プログラマーアンケート

キミはプログラマーになれるか!?

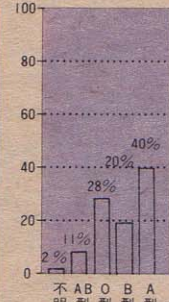
●ハッカーだの、ネが暗いだの、ここのところパソコンの周辺には、あまり良い評判がありません。そこでデス。MSXマガジンでは、当事者であるコンピュータ業界の人々にアンケートをとってみました。ハイテク産業と呼ばれるこの〝さる業界の人々〟は、果たして暗いか、明るいか!?

●基礎データ

アンケート対象は、プログラマーを中心にした、男一六一人女四九人の計二一〇人。生年は大正一三年から昭和四三年までと、非常に幅のある年齢層になりました。平均年齢二五・五歳。全体的に若い、フレッシュな業界であると申せましょう。調査地域は、一応全国的に行ないました。

東京出身、未婚のA型、射手座のプログラマー!?

アンケート1 属性

職業によっては、星座別に片寄りとかがあるのか、というので調べてみると。牡羊座一八人、牡牛座一三人、双子座九人、蟹座一九人、獅子座二一人、乙女座一六人、天秤座一五人、蠍座一〇人、射手座二五人、山羊座二一人、水瓶座二〇人、魚座二三人。

出身地は、東京六五人、神奈川一七人、長崎一三人、北海道・埼玉九人、熊本・静岡八人、富山七人、愛知・佐賀六人、岡山五人、三重・福岡・大阪・千葉四人、広島・大分・長野・山口三人、兵庫・栃木・秋田・群馬・岩手・茨城・愛媛二人、福島・山形・宮城・石川・徳島・鹿児島・宮崎・京都・福井・岐阜・島根・沖縄一人、不明一人。

即婚者四〇人、未婚一六六人、離婚者二人、不明二人。

――というデータが集まった。

血液型	不明	AB型	O型	B型	A型
%	2%	11%	28%	20%	40%

●コメント1

星座ですが、これは統計学的に見て、数が増えれば増える程、各星座間の差はなくなると考えるべきでしょう。つまり、たくさんサイコロを振れば、どの目が出るかという確率は等しくなっていくというアレですな。

血液型は、かなりハッキリとした値が出ていますが、これはA型の多い日本人という事実の反映です。以上のふたつの属性に関しては特に問題はないようです。で、ちょっと問題なのが出身地ですが、実はこれには理由があります。ダントツで多いのが東京、ついで神奈川、中部東海、九州、北海道がそれに続いてるわけですが、これ等の地区には俗に言うソフトハウス＝ソフトウェアの会社が多いのです。なあんだってワケで、以外に地元就職型の産業構造になっているんですな、プログラマーという職種は。後は、他の産業と同じく、地方から上京してこの仕事に就いた人たちというところでしょう。

ところで**余談**なんですが、業界でこれは、天才！と呼ばれるゲーム・プログラマーはほとんどが地方、いわゆる田舎に住んでいるという一種のジンクスがあります。どうしてかというとですね、東京は誘惑が多すぎて、創造的にプログラムをつくるどころじゃないワケです。あるソフト会社じゃ社長命令で八丈島あたりに別荘をつくって、そこにプログラマーを送り込み、仕事に集中させようという計画もあったそうだし。なにしろ、コンピュータというのは、良くも悪くものめり込まないとダメ。それには、とにかく何もない場所に隔離しなけりゃならん！と、その社長さんは考えたのでしょう。論理的には全く正しい。えっ、あなたの友人で東京に居ながらも、コンピュータ一筋、もの凄いゲームをつくっている奴がいるって？――ああ。でも、ダメなんですねえそういう人は。彼のような人は**ハッカー**と言います。「ハッカー＝ズタズタに切り刻まれた者」という位の意味ですが、ようするに極度のコンピュータ中毒者のことです。いわゆるマッド・サイエンティスト、ですな。

テニス、読書、楽器演奏――三拍子そろってマス!?

アンケート2 趣味

コンピュータに関わっている人たちの、〝趣味〟と言うと、どうも**暗い**ことが好きなのではなかんべか、と勝手な想像をしているアナタは、十分な偏見の持ち主と言えます。そんなワケないじゃないですか。時代の華とさえ言われる成長産業なのですから、みんな活気に満ちあふれ、青春をエンジョイしているのですヨ。

プログラマーのみなさんの趣味は、スポーツ、アカデミック、クリエイティブ、エンジョイ(レジャー)、ぐうたら、ギャンブル、マニア、根暗ら、という八タイプに分類ができるようです。それに、特になしという人も数名いました。

人気のあるところでは、やはりテニスがダントツ（二三）です。スキー(一七)ドライブ（一三）オートバイ（一六）といったところが主流になっています。NOWい趣味が多い中で、社交ダンス・畑仕事・雪かきといったシブイ好みもあり、この辺のバランス感覚もさすがと言うべきでしょう。

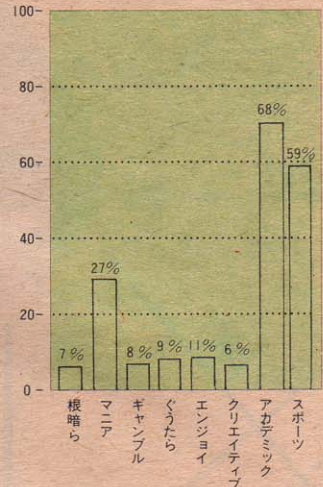
この他には、音楽鑑賞（二九）楽器演奏（二四）映画鑑賞（一六）読書(二九)日本文学研究・チェス・天文学・論理学・手芸・洋裁・お菓子作り・インテリアデザイン・酒・食べ歩き・テレビ・寝る・家でボーッとしてる・麻雀・競馬・パチンコ・オーディオ・ハム・ビデオ・プラモ・マイコン・まんが本収集・プロレスなど種々雑多、バラエティに富んでいるようです。

もちろん、朝日新聞を読む・ゲームセンター・スタックいじり・マシン語のサイクル数を数えること・電車やバスに乗ること・秋葉原散歩・盆栽・ゴキブリ退治などの、暗い趣味で人生をモラトレアムっている人たちもそこはかとなくいます。

●コメント2

まず、棒グラフの解説からしましょう。よく見ると数字がヘンですが、現代人たるもの一人の人間で二つや三つの趣味は、あって当り前。一人で複数の趣味を書いてきた人が大変多くいました。そこで、ここでは、二一〇人のコンピュータマンたち全体をひとつの人格として捉えて、その**擬似人格**の中で、一体どのような趣味が、どの位

のパーセンテージで指向されているのかという、かなりハイテックな分析を試みた次第です。では、大筋はこれ位にして細かなチェックをしてみましょう。

まず、エンジョイ項の中で、「ディスコ」というアイテムが無いのが非常に気にかかるところです。ひょっとして、コンピュータの業界の人々は、ディスコを知らない!?

——と、こういう大胆な推理を始めてしまうといくらでも悪い様に解釈は可能です。面白いのでちょっと続けてみましょう。

まず、ディスコに行かない(知らない)理由として、次の三つが考えられます。

①テニス、スキー、バイクなどのNOWいスポーツの、ホントウの本質を理解していない。

②残業と徹夜の毎日に明け暮れていて、帰るのは毎日始発電車のため、ディスコなるものの存在を知らない。

③コンピュータばっかり相手にしてきたので、NOWい場所に遊びに行く友達がいない。

では順に解説しましょう。

①=テニス、スキー、バイクなどの趣味人口が急速に増加したのは〈スポーツ→健康〉という図式からではありません。そうではありません。なぜ、これらのスポーツだけが特権的にNOWいとされているのかをよく考えてみて下さい。——そうです、ギャルです。NOWいスポーツのあるところ必ずギャルがいます。前出の図式は正確には〈NOWいスポーツ→ギャル〉となるのです。プログラマーという仕事は、なにせ部屋の中で籠りっ放し、ついつい不健康になりがちです。しかし、健康のみを目的とするのなら、ジョギングとか、アスレチック・クラブで陰気に身体を鍛えればよろしい。中年族がほとんど見栄だけでゴルフに打込む姿を毎日目の当りにしていながら、スポーツの本質を完全に理解し切っていないプログラマーのみなさんには、職場での上司とのコミュニケーションをおろそかにしている自分の、**生きる姿勢**の甘さを反省し、今後はハイテク産業の勢力拡大に至力を尽くして欲しいところです。

②③については、これは労働問題に関わってくる問題です。解決法としては、まず今まで以上に働いて、事業計画の二〇倍位をドドーンと稼ぎ出しましょう。そして会社を六本木あたりに移すよう組合を通じて交渉するのがベストかと思われます。彼女がいなくても、仕事が暗くても、〝六本木の朝帰り〟の前では全ては逆転します。徹夜明けのときは、〝朝帰り族〟の中にまぎれ込んで帰るようにすれば、世間の評価も上がろうというものです。

アスキーとジャンプ、ブルータス、フォーカスのブレンド雑誌!

アンケート3

よく読む雑誌

これも、アンケート2と同様の集計をしました。やはりマイコン雑誌が多いということ以外には、特に目立ったところはないようです。上位五誌を書きます。

○マイコン雑誌　アスキー(三六)アイ・オー(二八)ログイン(一四)マイコン(一二)トランジスタ技術(八)

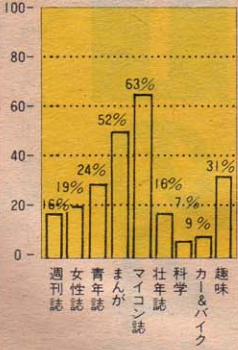
○まんが雑誌　少年ジャンプ(一八)少年サンデー(一六)少年マガジン(一五)ヤングジャンプ(七)LaLa(六)

○青年誌　ブルータス(八)ぴあ(六)月刊プレイボーイ(六)ザ・テレビジョン(五)GORO(四)

○女性誌　MORE(七)COSMOPOLITAN(五)anan(五)JJ(四)nonno(四)

○週刊誌　フォーカス(一六)週刊朝日(七)週刊ポスト(三)朝日ジャーナル(三)週刊新潮(二)

●コメント3

まんが雑誌では、LaLaの健闘が目につきます。男女の比率を考えるとこれはなかなかのものです。

女性誌では、nonnoを押えて、MORE、COSMOPOLITANといった二〇代、翔んでる女、キャリアウーマンの雑誌が一、二位を占めており、なかなかの先進産業ぶりを示しています。なるほど(と、なぜか納得)。

週刊誌で面白いのが、朝日系の雑誌が二誌入っているのに対し、読売の雑誌が入っていないのが不思議ですねえ。ハイ。好きなジャーナリストなんてのをアンケートしたら、築紫哲也なんて人が一位になるのかしら、どうでしょうかね。

マイコン雑誌は、日本のプログラマーの人気順位として読めるでしょう。

明菜と聖子、ちょっとラムちゃん

アンケート4

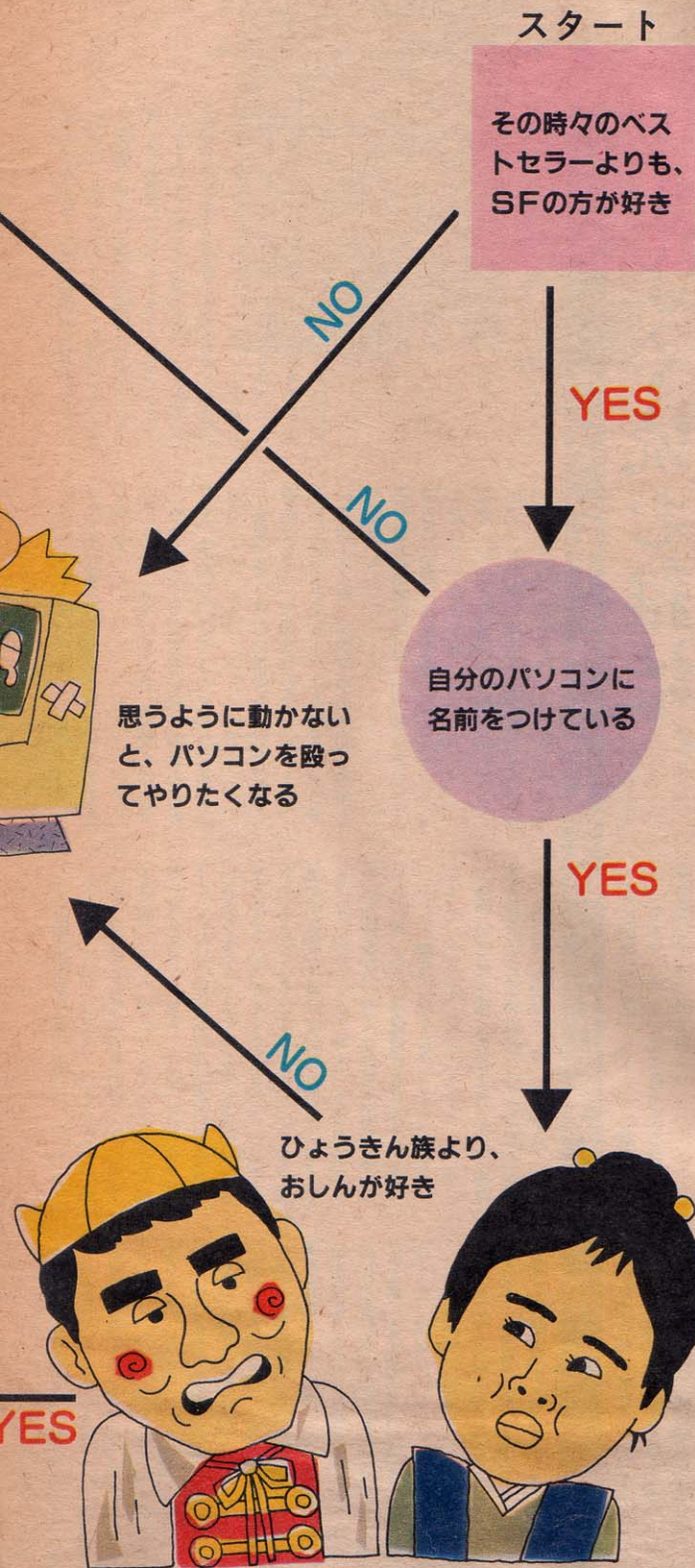
好きなタレント・歌手

中森明菜(一〇)と松田聖子(一〇)が同ポイントでトップに上がっています。二位がタモリ(七)三位に郷ひろみ・さだまさし(六)四位ビートたけし(五)五位が大原麗子・ポールニューマン(四)あとはもう、田中裕子から美保純、岩下志摩からラムちゃんまで(ちなみに男性タレントは、根津甚八から松田優作、中条清からR2D2まで)と、ピンキリでした。

●コメント4

なんだか破天荒な感もありますが、全体的には、バランスが取れているのでしょう。なかなか趣のある順位になっていますね。

——と、ここまできて、**「ムムッ」**と気付いた人その人は大した洞察力の持ち主です。そうです。「ラムちゃん」です、ラムちゃん。少年サンデー連載の『うる星やつら』に出てくる宇宙の鬼姫。ネ暗のパソコン少年がラムちゃんの原画セルを大切に机の前に貼っていると言う、あのウワサはどうやら本当のようです。いや、暗くて結構。これはもう〈コンピュータ→SF→ラムちゃん〉という恐るべき条件反射の世界です。同じ様な例は超過激な国民番組『おしん』にも見られるのですから、パソコン少年ばかりを不当に「暗い」と決めつけるべきではありません。ちなみに『おしん』では、〈おしん→貧乏→涙〉という図式が成り立っています。日本漫画家協会賞受賞のいがらしみきお氏の言葉をかりるなら、これはパブロフの犬と同じ世界です。みなさんもこの様な日常の中に埋もれている〝パブロフの犬〟現象を見つけて、パブロフの犬ごっこでもやって下さい。楽しみながら批判性を失わないということが大切なのです。

さて、あなたは何型？

プログラマー版 YES・NOチャート
プログラマーの4タイプ

スタート

その時々のベストセラーよりも、SFの方が好き

YES

NO

自分のパソコンに名前をつけている

YES

NO

思うように動かないと、パソコンを殴ってやりたくなる

ひょうきん族より、おしんが好き

NO

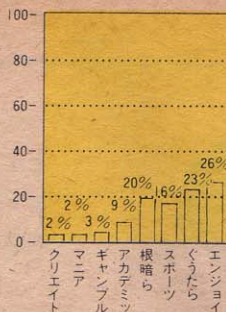
YES

イラストレーション　伊藤博幸

明るくて暗いのがプログラマーの青春！

今一番楽しいこと

アンケート5

クリエイト	マニア	ギャンブル	アカデミック	根暗ら	スポーツ	ぐうたら	エンジョイ
2%	2%	3%	9%	20%	16%	23%	26%

エンジョイ派、ぐうたら派、ネ暗ら派、スポーツ派の計四派が主流になっています。多いのは、食事（一一）酒（九）友だちと話す（八）寝る（二九）休日（八）ドライブ（七）テニス（七）仕事（九）といったところ。

ちなみにネ暗ら好みの人のコメントは——大田貴子の「デリケートに愛して」で、バービー人形に振りをつけること・森田童子の歌をヘッドホンで聴きながら暗い部屋でアップルIIeのゲームをすること・他人のバグ捜し・コメントのスペルミス捜し・人のプログラム作りを邪魔すること・テディーベアを抱いて寝ること・満員電車でゆられること・海へ行ってくだをまくこと・歯医者さんへ通うこと——などがありました。みなさんガンバッテいらっしゃるようです。

●コメント5

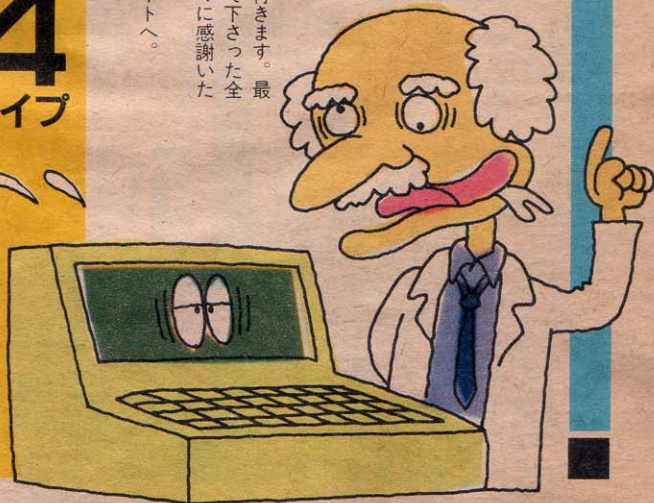
他人のプライベートな時間に対して、暗いもへったくれもないというのが**正論**と思われます。第一、他人のバグ捜しなどは、社会的見地からすれば、大変有益な作業に違いありません。一見、ネ暗らを装いつつも、社会とのつながりを忘れないその姿に、日本の明日を見る思いがするではありませんか。ネッ!?

●この様に、色とりどりに毎日を送っているプログラマーの人々の勇気と活力に励まされ、MSXもガムバッテ日本のホームパーソナルコンピュータの世界をつくって行きます。最後に快くアンケートに答えて下さった全国のコンピュータ会社の方々に感謝いたします。

そんなワケで、左のチャートへ。

喫茶店に彼女と入ったら、TVゲームをする

YES

NO

頭の中で、コンピュータの内部を全て思い浮かべることができる（やればできそうだ）

YES

NO

ゼビウスのラスト・シーンがどんなものか知っている

YES

NO

数学が好きだった

YES

NO

友だちとよくパソコンのハナシをする

YES

NO

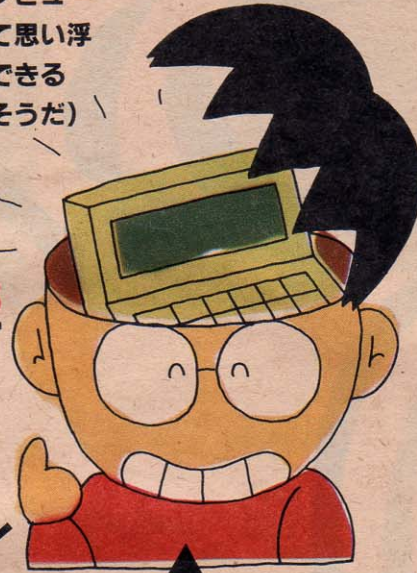
ラムちゃんの原画セルを大切に持っている

YES

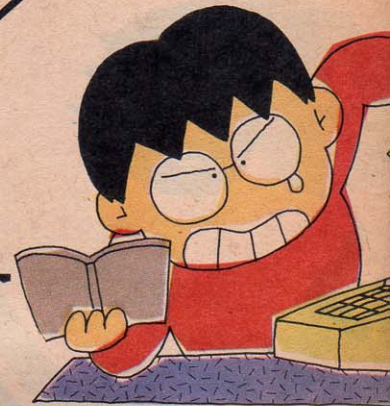
NO

パソコンを踏めるか？

YES

NO

A 天才プログラマー型

●傾向と対策

ちょっとしたお金の計算など、そこいらのコンピュータよりも速いアナタは、天才もしくは天才のタマゴです。コンピュータ以上の頭脳がコンピュータを駆使するとどうなるか——。コンピュータは、アナタのマインドを強力に増幅する武器になってくれるハズ。そうと分かれば、あとは行動あるのみです。数年後、アナタが日本のビル・ゲイツとなって世に出てくるのを期待しています。

B ミーハー・プログラマー型

●傾向と対策

ゲームがメチャクチャ大好き！と言うアナタは、当然その道のプロフェッサーともいうべき知識と感覚に満ちあふれています。コンピュータの楽しさを誰よりも知っているのがアナタです。アナタの使命は、その楽しさを発見し、開発し、世にバラまいて行くことでしょう。持って生まれた〝軽み〟で飛び回って下さい。失敗も成功も全てが生きてくる、天性のトリックスター——それがアナタです。

C フツーのプログラマー型

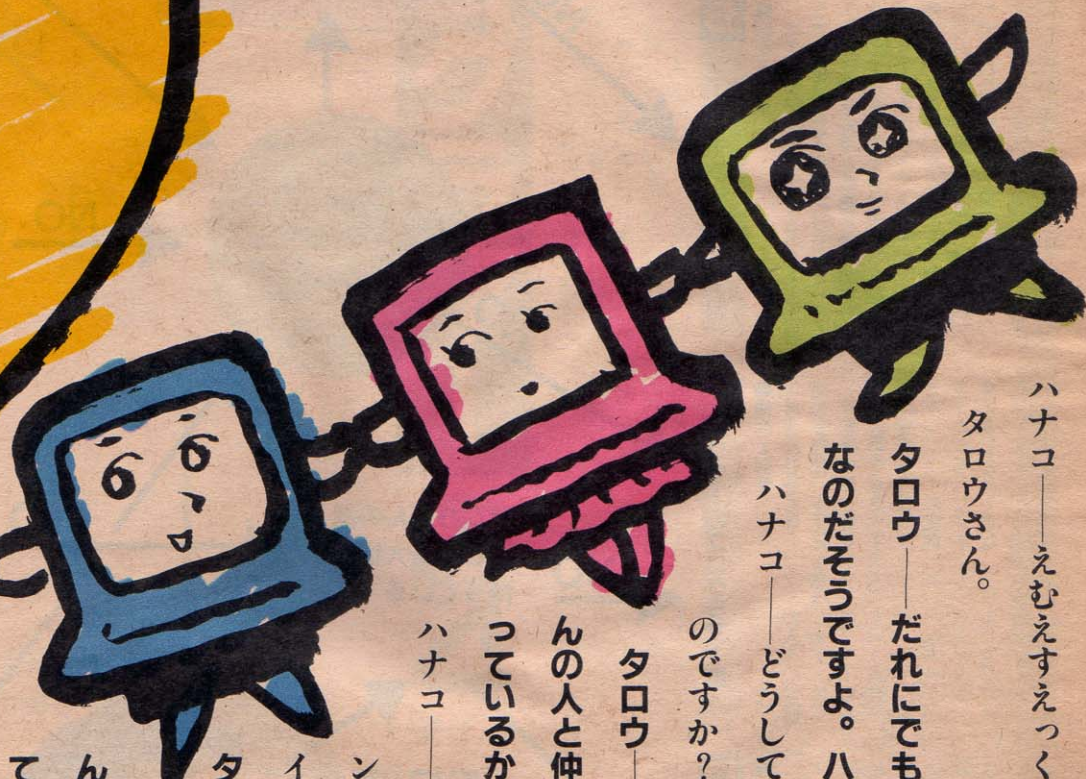
●傾向と対策

情報化社会とは、フツーの人々の価値感の多様化、多元化を意味します。そういう意味では、〈昔↓フツーのフツーの人〉〈今↓色々なフツーの人〉という具合。逆に言うならば「フツーのインテリ」だとか「フツーの変態」といった人々がフツーにいるワケです。コンピュータを一度通過したアナタは、フツーじゃないけどフツーだという過激な存在です。淡々とフツーを生きて下さい。

D 隠れプログラマー型

●傾向と対策

西暦一九八九年、政府は隠れプログラマーとハッカーの撲滅キャンペーンを開始した。TVでは毎日、政府広報が流れた——パソコンやめますか。それとも人間やめますか。パソコン中毒に陥り仕事はサボるわ、学校には行かないわという人々が激増していた。しかし、実はそのウラで、人々は新しいコミュニケーション回路を模索していたのだ——新人類は絶滅に瀕していた。

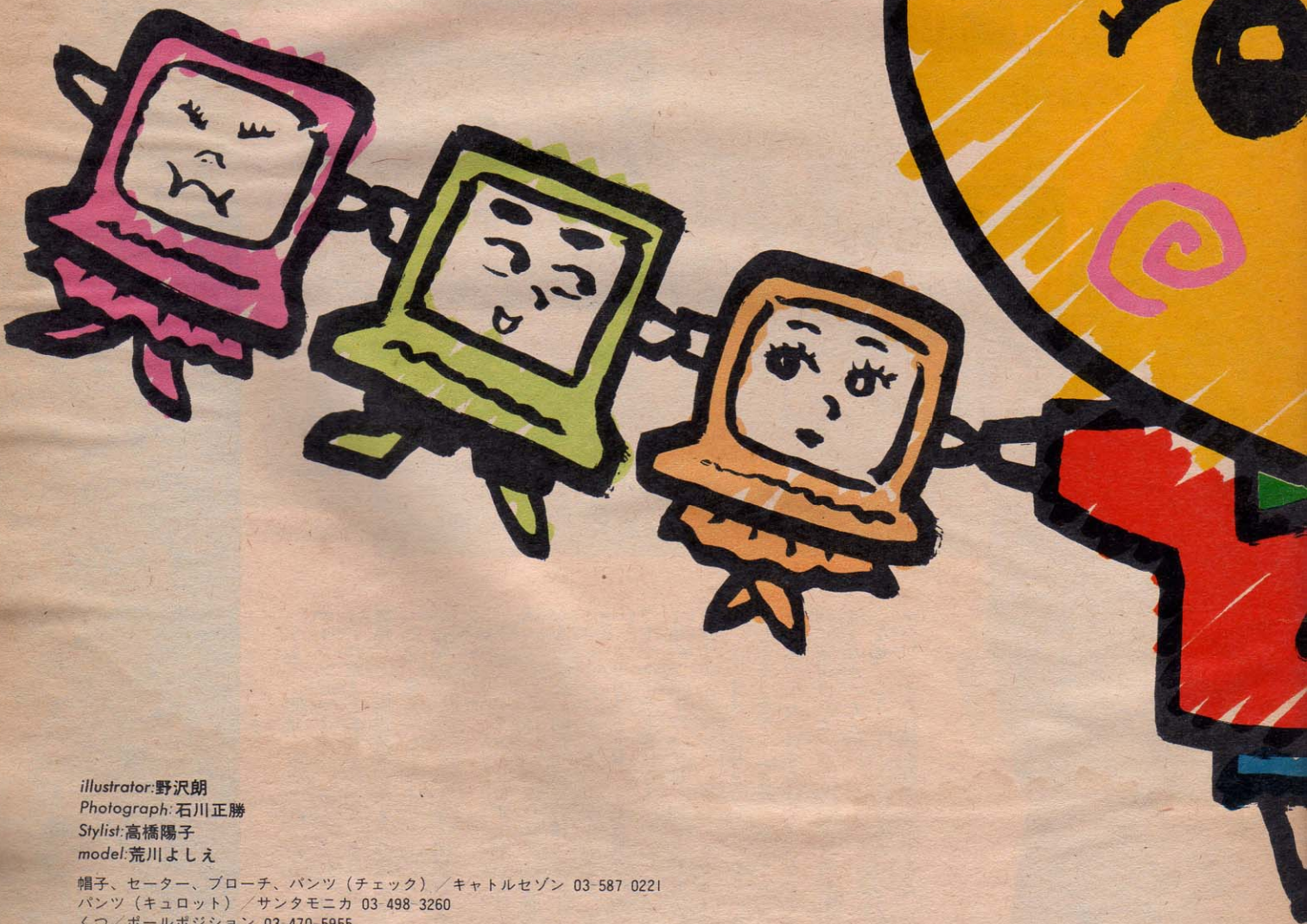
でもかんでも

ハナコ——えむえすえっくすってなんですか? タロウさん。

タロウ——だれにでも使えるコンピュータなのだそうですよ。ハナコさん。

ハナコ——どうして、だれにでも使えるのですか? タロウさん。

タロウ——MSXが、たくさんの人と仲よくしたいな、と思っているからですよ、きっと。

ハナコ——でも、わたしにはコンピュータはムツカシイ。

タロウ——まあ、この特集を読んでごらんなさい。初めてだって、だいじょうぶマイフレンドですよ。ハナコさん。

*illustrator:*野沢朗
*Photograph:*石川正勝
*Stylist:*高橋陽子
*model:*荒川よしえ

帽子、セーター、ブローチ、パンツ（チェック）／キャトルセゾン 03-587-0221
パンツ（キュロット）／サンタモニカ 03-498-3260
くつ／ポールポジション 03-470-5955

なかまが少ないの、さびしいな

今まで、ちょっと閉鎖的だったみたいなのね、パーソナルコンピュータって。

シャープ MZ—2000

NEC PC—6001mk II

今までに開発、販売されているパーソナルコンピュータは、みんなそれぞれにすぐれたまとまりを持っているけれど、機種ごとに周辺装置が使えたり使えなかったり、使えても別なインターフェイスが必要だったり、なんとなく閉鎖的なカンジがあった。

そして、パソコンユーザーがいちばん困っていたのは、ソフトウエアに互換性がないこと。同じ〝プロ野球スーパーシミュレーション〟というゲームでも、PC-8001とFM-7では異なったソフトウェアが必要になる。PC-8001用のソフトウェアは、同じNECというメーカーのマシン、PC-6001でも、そのままでは使えない。だから、おもしろそうなゲームだな、やってみたいなと思っても、自分の持っているマシン用に設計されたソフトウェアでなければ使えなかったんだ。

なぜ、こういうことになるのだろうか。マシンごとの特徴を出そうとすると、ハ

マイコンショップのソフト売場はマシンごとのコーナーに分かれている。

富士通　FM—7

NEC　PC—8001mkII

ードウェアの仕様は当然違ってくる。また、パソコンは発展途上にある機械で、技術開発によってハードウェアの機能はどんどん向上している。

ハードウェアが違っていれば、その一部であるプログラミング言語を機械語に翻訳する役割を受け持つ部分（インタープリタ）の仕様も違ってくる。同じ言葉でも、機械によって違う訳し方をしてしまうのである。コンピュータは頑固者で融通がきかないから、〝こんにちは〟という言葉しか知らない機械に〝ごきげんいかが〟と言っても知らんぷりされてしまうというような具合だ。

最近ではPC-8001のソフトウェアがそのまま使えるPC-8001mkII(マークトゥ)や、FM-8のソフトウェアが使えるFM-7など、ハードウェアの技術革新ばかりにとらわれていたメーカーも、ソフトウェア優先の開発を始めてくれている。しかし、それも完全に互換性が保たれているわけではなく、今の時点では、すべてのマシンに豊富なソフトウェアが供給されているとは言えない状況だ。

ソフトウェアの数が少なければ、初心者にとってパソコンは近寄りにくいものになってしまう、というわけで、二重の意味で閉鎖的だったのが今までのパソコンだ。

ひとつのソフトでだいじょうぶ

MSXはソフトウェアもコンパチブル。一つのソフトウェアが、いろいろなマシンで使えちゃう。

←ソニー：ヒットビット HB－55
（モニター＝ソニー：トリニトロン）

↓ヤマハ：YIS－503
（モニタ＝ナショナル：アルファデジタル）

↑東芝：パソピアIQ HX－10D
（モニタ＝東芝　コアFS）

↑サンヨー：WAVY－10 MPC－10
（モニタ＝サンヨー：コスモ）

画面の絵ははめこみ合成です。

MSXのいちばんうれしいところは、ソフトウェアが共通で使えるということ。MSXのマークの付いているソフトウェアであれば、すべてのMSXマシンに使うことができる。松下もソニーも東芝もヤマハもサンヨーも日立も三菱も、これから発売されるビクターやキャノンのマシンも全部、一つのソフトウェアで同じゲームを楽しむことができるんだ。だから、日立のマシンを持っている友だちのソフトを借りて、サンヨーのマシンで遊ぶ、なんてことも、もちろんOK。

今までのソフトウェアは、ほとんどの場合、一つの機種でしか使えなかった。MSXマークのついているソフトウェアは、MSXマシンならどの機種にでも対応できる。一つのソフトウェアが、いろんなマシンで使えるから、これまでは使

MSXなんでもかんでも

⬇日立：MB－H1
（モニタ＝サンヨー：コスモ）

⬆三菱：ML－8000
（モニタ＝シャープ：X－1）

⬅ナショナル：キングコング
CF－2000
（モニタ＝ナショナル：アルファデジタル）

う人が少ないから、という理由で開発の遅れていた学習用のソフトウェアや、家計簿やカロリー計算のソフトウェアなどもどんどんできてくるだろう。

コンピュータが難しいのは、プログラミングの考え方が難しいためである。コンピュータマニアと呼ばれる人たちは、プログラムを作る過程を楽しむことのできる人たちだ。だけど、ほとんどの人にとって、完璧なプログラムを作ることは、あまりにも難しい。プログラムを作るという面倒が無くなったら、今までよりも、もっともっとたくさんの人がコンピュータを使うことができるようになる。家族みんながコンピュータを楽しく利用できるようになる。コンピュータは本来とっても便利で楽しい機械なのだから。

いろんな機種で同じソフトウェアを使うことができれば、ソフトウェアもぐっと豊富になるに違いない。幼稚園児からお年寄まで、あらゆる人の希望にあったソフトウェアが、次々に生まれてくるだろう。自分でプログラムを作らなくても、さまざまな使い方が可能になる。

また、カセットテープに記憶されたプログラムは、マシンに読み込ませるのに五分～十分程度の時間がかかったが、ROMカートリッジのかたちで供給されるMSXのソフトウェアは、ポンと差し込めば、すぐにマシンを作動させることができる。待ち時間なしで、ゲームを始められる。このことも、MSXのソフトウエアのいいところである。

MSXみんななかよし

MSXマークさえついていれば、どのメーカーの周辺装置でも接続できちゃう。

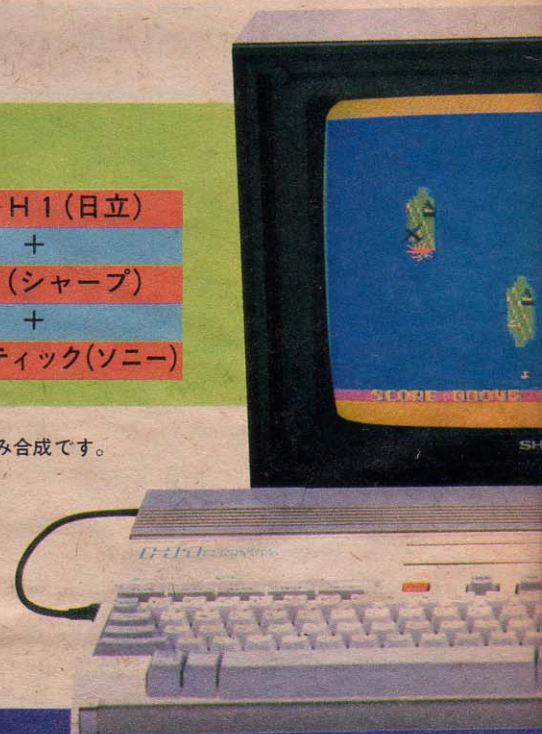
キングコング（ナショナル）
＋
コスモ（サンヨー）
＋
プリンタ（東芝）

MSX

ＭＳＸは周辺装置がみーんなコンパチブル。ＭＳＸのマークが付いていれば、どのメーカーのものでも共通で使うことができる。自分の気に入ったマシンを好きなようにコーディネイトできるんだ。ジョイスティックもプリンタもディスクも自由に選べる。（フロッピーディスクについての詳しい情報は来年になってから）ＭＳＸでは周辺装置も一つのファミリーになった。ＭＳＸのマークが付いているものなら、どのマシンとつないでもちゃんと動くことは編集室でも確認済み。安心してほしい。

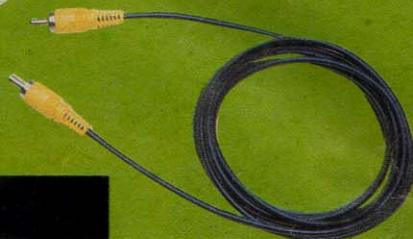
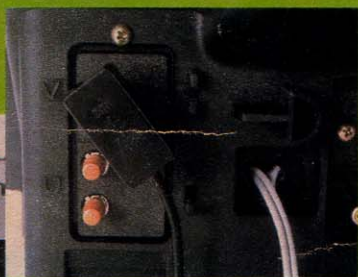
コンピュータとつなぐことで、もっと楽しくなるビデオディスクやシンセサイザーも、統一規格であってこそ、接続が可能になると言ってもいい。

また、サンヨーのＭＰＣ―10に付いているライトペンや、シンセサイザーと接続できるインターフェイスが内蔵されているヤマハのＣＸ―５など、今は特定のマシンにしか付いていない機能も、近い将来、他のＭＳＸにも拡張されるようになるだろう。

画面の絵ははめこみ合成です。

テレビのつなぎ方

テレビの裏側を見て、ビデオ端子があれば(写真右上)ビデオ端子の映像入力とMSXの映像出力、ビデオ端子の音声入力とMSXの音声出力をケーブルでつなぐ。映像と音声が対応するよう(写真右下)に気をつけて。アンテナ端子しか持っていない場合(写真左上)は、VHFのアンテナ端子とRFモジュレータを接続し、MSXのRFアダプタ端子とつなぐ。RFモジュレータを内蔵しているマシンであれば、VHFアンテナ端子とRF出力端子を接続するだけ。(写真左下)

↑ビデオ端子を持っているテレビとのつなぎ方。

↑市販されているオーディオコード。この片端を切ってはだかにし、アンテナ端子とつなぐ。

➡RFモジュレータを内蔵していないマシンは別売りのユニットが必要。

今、うちにあるテレビでOK

MSXでゲームをしたいな、というとき、とりあえずはテレビが一台とゲームカートリッジがあればいい。MSXは、普通の家庭用カラーテレビに接続できる。専用のモニタを買わなくってもだいじょうぶ。

RFモジュレータという装置を通せば、普通のテレビでMSXを楽しむことができる。多くのメーカー（サンヨー、ソニー、東芝、日立、富士通、三菱など）のMSXはRFモジュレータを内蔵しているので、テレビについているVHFのアンテナ端子とMSXのRF出力端子を接続するだけでOK。

RFモジュレータを持っていない松下、ヤマハなどのマシンは、別売りのユニット（価格は未定だが、一万円以下で買えるだろう）でVHFのアンテナ端子へつなぐ。

テレビとMSXがつながったら、テレビの空きチャンネル（関東は2チャンネル、関西は1チャンネル）を利用してコンピュータを楽しもう。

テレビをみるときは、MSXのRF出力端子とVHFのアンテナ端子を差しかえるだけ。コンピュータのモニタが家庭用テレビで代用できるので、部屋の中が広々と使えるね。端子の差しかえが煩わしければ、アンテナ切り換え器が安価で手に入るから、一度ためしてみてはいかがかな。

ニューメディア対応のテレビならモア・ベター

ソニーのプロフィール、東芝のフラットコア、松下のアルファデジタル、三菱のシティフェイスなど、ニューメディア対応のテレビなら、ビデオの入力端子とMSXの映像、音声出力の端子をつなぐ。テレビの入力をビデオに切り替えて電源を入れれば、コンピュータのオープニングメッセージが画面に表われる。コンピュータもビデオと同じ感覚で使えるようになったんだ。

ビデオやステレオと接続できるニューメディア対応のテレビは応用範囲が広い。MSXとビデオやビデオディスク、ステレオとのコンポーネントが近い将来可能になるだろう。そうなると、たとえば、MSXとビデオをつないで、自分で撮ったビデオにコンピュータ文字でテロップを入れる、なんていうことができるようになる。ビデオディスクのリアルな映像を利用したゲームもできる。レーシングゲームの景色はビデオディスクからの映像、レーシングカーはコンピュータ映像という具合だ。ステレオ出力のあるテレビであれば、コンピュータミュージックと映像の合体が楽しめるだろう。

というわけで、MSXを買う機会にテレビをもう一台、と思っているキミには多少高くとも、ニューメディア対応のものをおすすめする。

ゲームをもっと楽しくするジョイスティック

キャラクタを動かしたり、ミサイルを発射させたり、カーソルキーやスペースバーでもできるけれど、ジョイスティックがあれば、ゲームがもっとおもしろくなる。

ジョイスティックは、マシンの側面にある一個もしくは二個の接続端子につなぐ。統一規格のMSXであるから、各社で発売されるジョイスティックは、すべてのマシンに使うことができる。

ジョイスティックのつなぎ方

マシンの側面にある一個もしくは二個の接続端子に、別売りのジョイスティック(写真右からアスキー、松下、ソニー、東芝の製品)を接続する。PORT1がPLAYER1に、PORT2がPLAYER2に対応する。

ジョイスティック

PORT 1 → PLAYER1に対応

PORT 2 → PLAYER2に対応

ワクワク

さあ、ゲームがはじまるゾ

さて、キミのMSXはちゃんとつながったかな？　OKなら、さっそくゲームをやってみよう。

STEP1

MSXはソフトウェアがROMカートリッジで供給される。ROMカートリッジはプログラムが書き込まれているROMが内蔵されていて、カートリッジスロットに差し込むだけでゲームや各種アプリケーションがすぐに楽しめる。今までのようにLOADするのに十分間も待たされたり、またエラーがでてやり直しなんてこともないからとっても便利だ。

カートリッジはラベルのついている側を手前にしてスロットに差し込む。このとき注意しなければならないのは、必ずマシン本体の電源を切っておくということ。電源を入れたままでカートリッジを差し込むと、ショックでプログラムが壊れてしまうこともあるので気をつけなければいけない。またカートリッジの差し方が中途半端だと、ソフトが動かないでゲームができないことがあるから最後までしっかり差し込むように。

カートリッジはここに差し込む。メーカーによっては、カートリッジを差し込むところが2つあるものもあるが、その場合は番号の小さい方に差し込む。

ジョイスティックを使うとゲームがグーンと楽しくなるゾ

STEP2

カートリッジが入ったら、いよいよパワーオンだ。"MSX SYSTEM Version1.0"の表示（立ち上げ画面）が出たら、さあゲーム開始。

ゲームの操作方法はそれぞれ表示されるけれど、このとき主に使うのはカーソルキーとスペースバー（次ページ参照）、それにジョイスティックだ。カーソルキーはキャラクターを上下左右、それに斜めの方向に動かすとき、スペースバーはミサイル発射のときなどに使う。またジョイスティックはひとつでこの両方の動きが可能になっている。カーソルキーとジョイスティックはゲームの内容によって使いわけるといい。一般的にスピードのあるアクション性の高いものはジョイスティック、上下左右微妙な動きをするパックマンタイプのものはカーソルキーが使いやすい。ジョイスティックはどこのメーカーのものでもつなげられるので、いろいろ触わってみて自分の好きなものを使ったほうがいいね。

ところで、ここでとっておきのゲームでコンピュータに負けないための方法を教えよう。それは危くなったらマシンの電源をOFFにすればいいのだ。実に簡単な方法だろう。電源を切ってまで勝負に挑んでくるコンピュータはいまだかつて作られていない。コンピュータを動かすのも、ゲームで勝つも負けるもすべてはキミにかかっているというわけだ。それでは健闘を祈る。

どのソフトにしようかな…

指令を出すのはキミだ!

キーボードに触わってみよう

HOME(ホームキー)
カーソルをホームポジション（画面左上）へ移動させる。

INS(インサートキー)
プログラムの修正に使う。一度押すとカーソルが下半分だけになり挿入モードになる。カーソルを移動したり、リターンキーを押すことによって通常モードに復帰する。

SELECT(セレクトキー)
プログラムで割りあてて自由に使える。

DEL(デリートキー)
プログラムの修正に使う。押すごとにカーソルから右の文字がひとつずつ消えていく。

BS(バックスペースキー)
カーソルの左の文字をひとつ消す。

カーソルキー
カーソルを移動するのに使う。ゲームでは、キャラクタを動かしたり、照準を合わせたりなどでよく使用する。

RETURN(リターンキー)
改行するときに使い、そのときに画面上のコマンド、プログラム等をコンピュータに実行、記憶させることができる。

かな(かなキー)
かなキーを一度押すと、ひらがなモードになる。さらにCAPSキーを押すとカタカナが表示される。アルファベットにもどすときは再度かなキーを押せばよい。

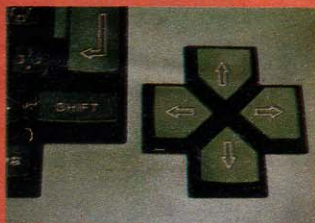
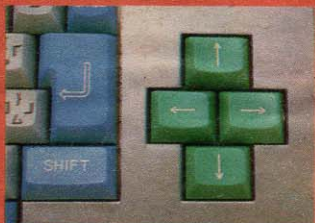
GRAPH(グラフィックキー)
このキーを押しながら、グラフィックキャラクタ（♥、金など）の割りあてられたキーを押すとグラフィックキャラクタが出てくる。

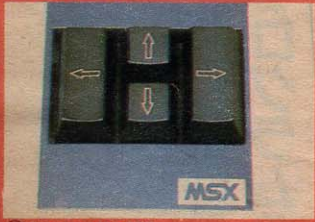
スペースバー
空白を作るときに使う。またキーが長く使い易いため、ゲームでは発射ボタンとして良く使われる。

※キーボードは五十音順配列のものの他に、JIS配列のものもある。またグラフィック記号は記載されていないものもあるので、自分の使いやすいものを選ぶといいね。

カーソルキーはキャラクタを上下左右に動かすことができ、プログラムを直すときにとっても便利。デザインはメーカーによってそれぞれ違うので、好きなのをどーぞ。

①東芝パソピアIQ

②ソニーヒットビットHB-55

③サンヨーMPC-10

④三菱ML-8000

⑤日立MB-H1

⑥ヤマハYIS503

⑦ナショナルキングコング

F1〜F10(ファンクションキー)

それぞれコマンドが定義されている。またプログラムで割りあてて自由に使うこともできる。

- F1　color（画面各部の色を指定する）
- F2　auto（行番号を発生する）
- F3　goto（無条件分岐命令）
- F4　list（プログラムを画面にリストアウトする）
- F5　run（プログラムを実行する）
- F6　color（15(白)、4(暗青)、7(水色)を指定する
- F7　cload（プログラムをロードする）
- F8　cont（一時停止したプログラムを再開する）
- F9　list.（プログラムの最終番号行の次よりリストアウトが始まる）
- F10　run（F5と同じ）

ESC(エスケープキー)

プログラムで割りあてて自由に使える。ポートが出ているため、割り込みより実行スピードがはやい。

TAB(タブキー)

カーソルをタブ位置に移動させる。

CTRL(コントロールキー)

このキーを押しながら別のキーを押すと、キーボードに違った働きをさせることができる。

- CTRL＋STOP
  プログラムの実行を止める。
- CTRL＋R
  インサート
- CTRL＋E
  カーソルより右にあるものを消去。
- CTRL＋U
  プログラムを一行削除。
- CTRL＋I（TABキーと同じ）
  TAB位置に移動させる。
- CTRL＋∧
  カーソルを上に移動させる。
- CTRL＋¥
  カーソルを右に移動させる。
- CTRL＋F
  カーソルを文字の頭に移動させる。
  何もないと右下へ。
- CTRL＋H（BSキーと同じ）
  カーソルのひとつ前の文字を消す。
- CTRL＋J
  カーソルを下へ移動させる。(行送り)
- CTRL＋K
  画面に表示を残したままで、カーソルをホームポジションへ移動させる。
- CTRL＋L
  CLS（画面上の文字を全部消して、カーソルをホームポジションに移動させる。）
- CTRL＋B
  カーソルを文字の先頭へ移動させる。
- CTRL＋N
  カーソルを文字の最後尾に移動させる。何もないと左上へ。
- CTRL＋M
  リターンキーと同じ働きをする。

STOP(ストップキー)

プログラムの実行を一時停止する。

SHIFT(シフトキー)

このキーを押している間は、大文字は小文字に、小文字は大文字になる。またキーの中央上に表示されている記号（%、＆など）はシフトキーを押すと出せ、カナにロックした状態でこのキーを押すとキーの右に表示されている記号（,、。など）が出せる。

CAPS(キャップスキー)

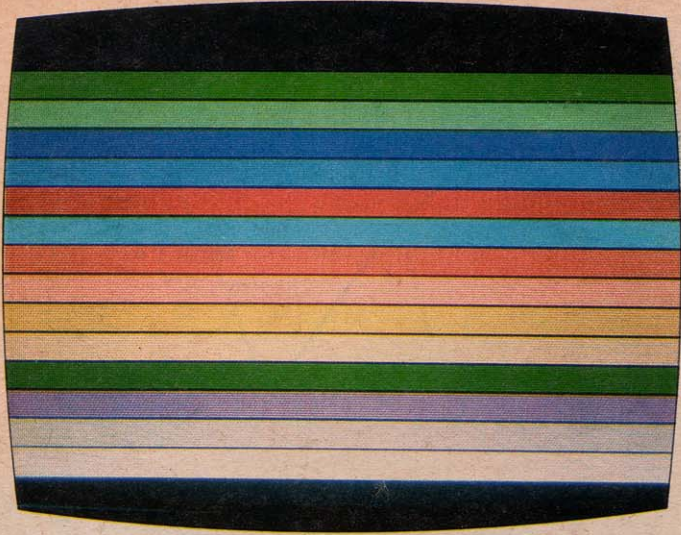
電源を入れたとき、アルファベットは小文字にセットされているが、CAPSを押すと、大文字になり、再度押すと小文字にもどる。

ここまできたら

プログラム入力もやってみよう

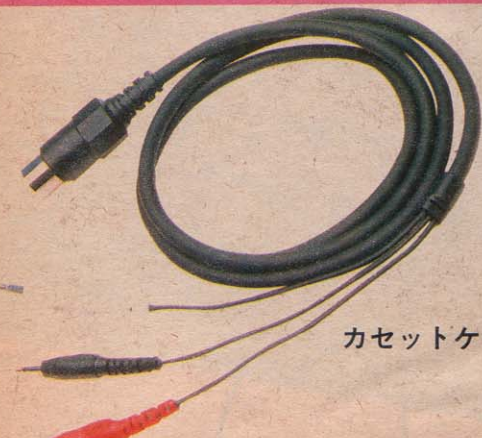
ROMカートリッジでゲームをするだけではもの足りなくなってしまったキミ。今度は自分でプログラムを入力してみよう。といってもオリジナルのプログラムを作るのはちょっと難しいから、まずは既製のプログラムを使って練習だ。

写真AはMSXで使えるカラー16色を画面に表示したものだ。上から順に透明、黒、緑と続いている。そして写真Cがそのプログラム。このプログラムを正しく打ち込んで実行すれば、画面に16本のカラーバーを写し出すことができる。それではさっそくチャレンジしてみよう。

←A.カラーバー

CHALLENGE1

スロットにROMカートリッジが差さっていないことを確認して電源を入れる。BASICが起動してOKサインが出たら準備完了。まず10と打ち込んでスペースバーを押し、それから一行目を打ち込んでいってリターン。カーソルが次の行の左端に移動したら、これで一行目は入力終了になる。次に20と打ち込んでスペースを作り、二行目を打ち込んでいく。同様にして最後まで打ち込んだらプログラムはできあがりだ。

CHALLENGE2

カセットケーブル

プログラムの録音・再生

ここでプログラムの録音(セーブ)と再生(ロード)の話をしよう。まず用意するものは、カセットテレコまたはデータレコーダ、そしてカセットケーブルだ。データレコーダはパソコン専用のカセットレコーダで、値段も安く、パソコン用なので使いやすくなっている。またカセットケーブルはMSX売場にいけばある。これは黒いケーブルで、丸い中にピンが八本ついている方と、赤、白、黒の三つのピンがついている方に分かれている。この三つのピンの赤は録音用、白は再生用、そして黒はリモート端子と呼ばれていて、プログラムの録音、再生が終わると自動的にカセットを止める働きをする便利なものだ。これはデータレコーダにはついているけれど、普通のカセットテレコにはついていない。

さて、プログラムの録音、再生をする場合だが、まずMSXマシンのカセット(Casetee)と書かれているところにカセットケーブルの丸いピンの方を差し、カセットのマイク端子に赤いピンを、再生(EAR)のところに白いピンを、そしてデータレコーダであればリモート端子(REM)に黒いピンを差す。これで準備はOKだ。

ところでMSXにはCSAVEとCLOADというふたつの命令が用意されている。CSAVEはカセットセーブと呼ばれ

```
list
10  COLOR 15,1,1
20  SCREEN2:CLS
30  C=0
40  FOR I=1TO192 STEP12
50  LINE(0,I)-(256,I+10),C,BF
60  C=C+1
70  NEXT
80  GOTO 80
Ok

color auto  goto  list  run
```

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Microsoft
12431 Bytes free
Ok

color auto  goto  list  run
```

➡B・立ち上り画面

⬅C・カラーバープログラム
写真Cは見やすくするために画面にColor 15,1,1を使用。

プログラムができたら、リストを取って間違いがないかよく確認してみよう。LISTと押してリターンすれば、今打ち打んだプログラムが大文字になって表示される。間違いがあったらここで修正だ。修正のやり方は次のページで詳しく説明する。

CHALLENGE3

修正が終わったら、次にプログラムをテープに録音する。というのは、コンピュータの機嫌が悪いとプログラムが暴走して、せっかく打ち込んだプログラムが壊れてしまうことがあるからだ。今のような短いプログラムの場合はまだいいけれど、数ページにも及ぶ長いプログラムの場合だと、涙なくしては語れないからね。

CHALLENGE4

録音がちゃんとできたら、いよいよプログラムの実行だ。RUNと打ち込んでリターンキーを押す。無事カラーバーが出たら大成功。"ピー"と鳴ってエラーが出たらオツカレサマ。もう一度リストをチェックしてみよう。

雑誌などに載っているプログラムはどれも同じ手順で入力していけばよい。ただ一度で完璧に動くことはまず無いので、ガンバッてエラー修正をするよーに。

MSXマシン
ここにカセットケーブルの丸いピンの方を差す

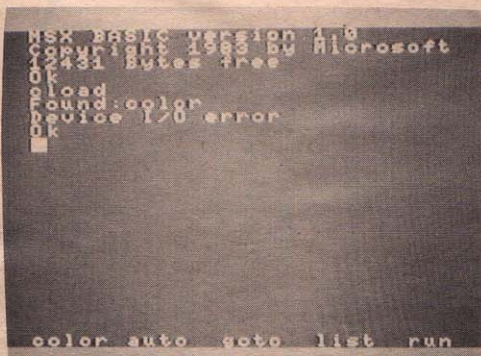
る命令で、プログラムをカセットに録音することを意味している。またCLOADはカセットロードと呼ばれる命令で、カセットにあるプログラムをコンピュータ側に送ることを意味している。録音ではカセットケーブルがつなげたら、MSXに向かって"CSAVE"○○○○"(この○○○○にはプログラム名が入る。プログラムには名前をつけなくても録音はできるが、ひとつのカセットに数本のプログラムを入れる場合は名前をつけておいた方が便利)と打ち込む。そして打ち終わったら、カセットを録音状態にして、MSXにあるリターンキーを押す。これで録音は大丈夫というわけ。録音が終わったら、画面にOKというサインが出てくるから、そうしたらプログラムの保存はすべて終了したことになる。

次にプログラムを再生する場合は、MSXにCLOAD"○○○○"、またはカセットテープの最初に入っているプログラムであれば、CLOADとだけ打ち込む。そしてカセットを再生状態にしてリターンキーを押す。カセットが動き出すと、Found:○○○○と表示され、終了するとOKのサインが出るので、そうしたらRUNと打つ。これでプログラムは実行される。

以上がプログラムの録音と再生の方法だが、CLOADではエラー(Device I/O Error)が出ることがある。これは次のページで解説する。またカセットテレコはなるべくモノラル録音のものを使った方がベスト。コンピュータはモノラル録音のカセットとの方が、ステレオ方式のものとより相性がいいのだ。もしステレオ方式で録音するのなら、再生もステレオですることをお忘れなく。

エラーがでちゃった!!どーしよう

プログラムの実行や再生をする場合、どうしてもエラーは出やすい。こんなときどうしたらいいのだろう。コンピュータに怒っても仕方ないのだから、根気よくエラーを見つけて直さなくてはならない。そこでエラーの直し方だ。

Device I/O Error
デバイスI/Oエラー

これはカセットテープからプログラムを再生するときに出るエラーで、音量が高すぎたり、音飛びしたりする場合、プログラムが読み込めなくなって起きる。音量対策としては、トーン（音質）を最高（HIGH）にし、ボリュームを高めに設定すること。音量はちょうどいいところが決まったら、ボリュームに目印をつけておいたりすると次から便利だ。音飛びの場合、テープ表面の傷などが原因というときは、残念ながらあきらめるしかない。けれど、事前に防ぐ方法としては録音した後にテープを巻き戻し、"CLOAD?"と打ち込む。そうするとテープに記録されたプログラムとRAM上のプログラムが同じかどうか調べてくれる。OKと出たら正しく記録されているというわけだ。また、同じプログラムを二度続けて録音しておくと、テープに一カ所傷がついたとしても、一方で再生ができるので安心。他にもテープの早送りや巻き戻しを極力避けるようにしたり、質のいいテープを使う、録音したときと同じカセットで再生するなどでエラーの出る確率は大幅に減少させることができる。

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Microsoft
12431 Bytes free
Ok
cload
Found:color
Device I/O error
Ok

color  auto  goto  list  run
```

A. Device I/O error

Syntax Error
シンタックスエラー

シンタックスエラーは、命令語のスペルが間違っていたり、カッコが抜けていたり、，（カンマ）と．（ピリオド）を打ち違えたときなどに起こる。

写真Bはカラーバーを表示するプログラムだが、Syntax error in50と表示されている。これは行番号50に間違いがあるということだ。そこで何が違っていたか調べてみよう。ＬＩＳＴと打って、リターンキーを押す。写真Bがそこででてきたプログラムリストだ。チェックしてみると50行のLINEとあるべきところがLLINEとなっている。あきらかに打ち間違いだ。Lをひとつ削除する必要がある。カーソルを移動して修正してみよう。

まずカーソルキーでカーソルを間違ったLの箇所へ移動しデリートキーを押す。するとカーソル上の文字が消えて右側の文字が一文字ずつ左へ移動する。Lがひとつ消えてLINEとなれば成功だ。しかしこのままではコンピュータの中はLLINEのままなので、画面上での修正（スクリーンエディット）をコンピュータ本体に伝えてやらなければならない。それには一行ずつ修正するごとにリターンキーを押して、カーソルをプログラムリストの下にまで移動させる。そして確認の意味でもう一度リストをチェックしてからRUNと打ち込み、エラーがでなかったらもう一度録音しよう。

削除のやり方がわかったところで、次は挿入の方法だ。文字がひとつ抜けてしまっているなんて場合は、さっきと同様にカーソルを修正箇所に移動し、今度はインサートキーを押す。そしてカーソルが小さくなったら挿入可能というわけ。一字入力するごとにカーソル上の文字が、一字ずつ右にずれていくはずだ。修正が終わったらリターンキーを忘れずに押して、出来上がり。

ところで、長いプログラムを修正するには、プログラムリストの表示を途中で止める必要がある。ストップキーを押して表示を止めながら修正箇所を探し、見つかったらブレークだ。ブレークのやり方はコントロールキーを押しながらストップキーを押す。ＯＫと表示が出たら修正可能だ。

もちろんエラーの場所がわかっている場合は、"ＬＩＳＴ行番号"と打ってリターンキーを押せば、その行だけを表示させることもできる。また、"ＬＩＳＴ行番号—"で指定した行から最後までを表示したり、"ＬＩＳＴ行番号—行番号"でその範囲を、"ＬＩＳＴ—行番号"で最初から指定した行までを表示させることもできるので、ＴＰＯに応じて使いわけるよーに。

```
Syntax error in 50
Ok
list
10 COLOR 15,1,1
20 SCREEN2:CLS
30 C=0
40 FOR I=1TO192 STEP12
50 LLINE(0,I)-(256,I+10),C,BF
60 C=C+1
70 NEXT
80 GOTO 80
Ok
█

color auto goto list run
```

B. Syntax error

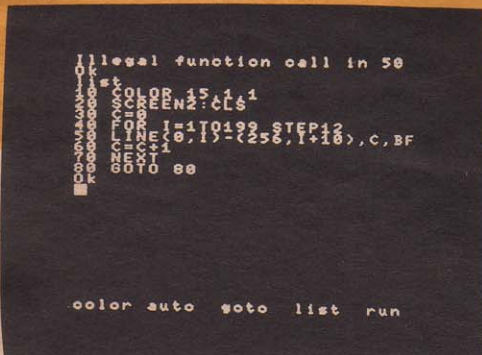
このエラーは指定可能な数値の範囲を越えたり、数値が負の数になったり、また関数の使い方が間違っているときに起こる。写真Cはイリーガルファンクションコールで、エラーが50行にでている。だけど実は、50行ではなく40行にこのプログラムのエラーはある。それではなぜ、こんなメンドウな表示がでるのだろう。それは、40行のプログラムには1から199までの数を12ずつI（変数）の中に入れなさいというだけの命令しかないのでエラーが起こらない。そして50行のプログラムで、カラーバーが画面いっぱいに表示されることになるのだけれど、グラフィックスで表示可能な大きさは256×192ドット。この40行のプログラムでは199になっていて、縦の数値の192を越えてしまっている。それで50行にエラーが出たというわけだ。

このエラーはこの場合、カーソルキーを40行の199に移動し、最後の9をＺに入れ替えればＯＫ。

イリーガルファンクションコールは、エラーのあった行番号にエラーが表示されるとは限らないので、数値の指定が範囲を越えてしまいそうなところを注意して見たらいいね。

Illegeal Function Call
イリーガルファンクションコール

```
Illegal function call in 50
Ok
list
10 COLOR 15,1,1
20 SCREEN2:CLS
30 C=0
40 FOR I=1TO199 STEP12
50 LINE(0,I)-(256,I+10),C,BF
60 C=C+1
70 NEXT
80 GOTO 80
Ok
█

color auto goto list run
```

C. Illegeal Function call

※写真B、Cは見やすくするために画面にColor 15,1,1を使用

ちょっと難しいでも知りたい MSX-BASIC

MSX—BASICと他のパソコンのBASICとはどのように違うのだろう。

MSX—BASICは、米マイクロソフト社が開発した標準BASICバージョン4.5に、グラフィック機能、音楽機能などを加えた非常に多機能なものだ。標準BASIC4.5というのは、日本の多くのメーカーが採用しているもので、たとえば、NECのPC—8001や東芝のパソピアなどはそれにあげられる。MSX—BASICはつまり、PC—8001やパソピアと同じレベルのマシンといえる。

MERIT

MSX—BASICの特徴としてあげられることは、大きく分けて、まずMSX以外のパソコンが普通7桁演算を行うのに比べて、特に指定をしない限りBCD演算（2進化10進演算による14桁の倍精度演算）を行うこと、そしてグラフィックスは256×192ドットで文字数は、最大40×24文字のテキストと32×24文字のテキストのふたつが指定できること。さらにサウンド機能は8オクターブの音域と3重和音をサポートするPLAY文と、より繊細な音が実現できるSAUND文が用意されていることといえる。このPLAY文は、音の高さ、大きさ、長さ、速さ、休符などを指定することによって、簡単にコンピュータ演奏ができ、サウンド文は、PSG（MSXを構成しているプログラマブルサウンドジェネレータ）のレジスタを直接書き換えて音を出すことによって、（PLAY文と違って音の出し方を勉強しなければならないが）PLAY文より楽しい音作りができる。

MSX—BASICはまた、136もの命令が用意されていて、ジョイスティック、プリンタ、カセットレコーダなどの周辺装置を簡単に使えるようになっている。

●画面モード

MSX—BASICで扱う画面には、大きく分けてテキスト画面とグラフィック画面がある。テキスト画面は、文字やプログラムが表示でき、グラフィック画面は、点や線などのグラフィックを用いた絵を表示できる。画面モードの選択はSCREEN文によって行われる。

●テキストモード（SCREEN 0）

このモードは、最大表示文字数、横40桁×縦24行、表示文字サイズは横6×縦8ドット、画面に表示する文字数はWIDTH文で指定する。指定がない場合は39桁となる。画面の色は、背景色と文字色との2色をカラーコードから指定する。またこのモードではスプライトやグラフィック命令を使うことはできない。

●テキストモード（SCREEN 1）

このモードは、最大表示文字数、横32桁×縦24行、表示文字サイズは横8×縦8ドットで指定する。指定がなければ29桁になる。画面の色は、文字色、背景色、周辺色の3色をカラーコードで指定する。またこのモードではスプライトは使えるが、グラフィック命令を使うことはできない。

●グラフィックモード

256×192ドットのグラフィックモードは、細い線や円を使って絵を書くプログラムが作れ、8×8ドット単位で色を変えることができる。しかし、このモードでは文字を出すことができず、画面に文字を出す場合にはOPEN文とPRINT#文を用いなければならない。

またBASICは通常テキストモードになっていて、グラフィックモードとの混同はできない。したがって、プログラムでグラフィックをやりたい場合には、注意してプログラムを組む必要がある。さらにグラフィックモードは、プログラムの終了とともに常にテキストモードにもどるようになっている。

●マルチカラーモード

このモードは64×48ドットのブロックのグラフィックモードで、4×4ドット単位で線や点を打つことができ、画面を16のブロックに分け、ブロックごとに色が変えられるようになっている。また、このモードも文字を表示することができ

MSX—BASICの初期画面。これからプログラムを作り始める。

ないので、文字を出す場合にはOPEN文とPRINT＃文を使う必要がある。

●カラーコード

COLOR文では16色まで指定できるようになっている。次に表わしたのがその16色だ。またカラーコードで指定する場合には、文字色、背景色、周辺色を一度に変えることができるようになっている。

0―透明（周辺色）
1―黒
2―緑
3―明緑
4―暗青
5―明青
6―暗赤
7―水色
8―赤
9―明赤
10―黄
11―明黄
12―暗緑
13―紫
14―灰
15―白

●スプライト機能

スプライトとは、独立した画面が0番から31番までの合計32枚用意されていると考えればいいだろう。

スプライトで表現できるパターンは、8×8、または16×16ドットで、SCREEN（画面のモード、スプライトサイズなどの指定）命令で拡大指定をすれば縦横2倍に表示することもできる。スプライトパターンは、8×8ドットならば256個、16×16ドットならば64個まで定義できる。

スプライトの機能は、2つ以上のスプライトを使った場合に小さい番号(＃0)のパターンが手前に見えるということである。しかも、スプライトパターンが重なったことで前にあったパターンを消してしまうことやパターンを壊してしまうことはなく、画面がひとつひとつアニメのセルのような働きをもっている。

なお、スプライトパターンは同時に32個まで表示することができる。ただし水平方向に5つ以上並ぶと、前から5つ目以降のスプライトは表示されない。スプライトを使って画面に絵を書くプログラムを作る場合には、テキスト画面に背景を書いて、スプライトによって定義したキャラクタを動かすことができる。

MSX-BASICと他のBASIC

MSX―BASICと他のBASICとはどのような関係にあるのだろう。MSX―BASICが他のパソコンと違うところは、画面に関する使い方だ。他のパソコンは、テキストとグラフィックス画面は別々になっていても、文字とグラフィックスの混同は可能になっている。ところで、互換性がないのはMSX―BASICと他のパソコンのBASICだけというわけではない。他のパソコンのBASICの間でも、画面に関する命令などは少しずつ違うのだ。それではなぜBASICはそれぞれ違うのだろうか。それは、メーカーが独自の機能を持たせたいがために、BASICの仕様をマシンごとに少しずつ特徴を持たせるようにしているためだ。そうすることによってメーカーは各マシンの差別化ができるわけである。

また、ハードウェアの構成も各マシンによって異なっている。CPUがZ80であったり、6809であったりする。そしてこのことによって、コンピュータに方言ができてしまったわけだ。この方言の違いは、人間にはわかるけれどコンピュータ側には理解されない。だからたとえばPC―8001で録音されたプログラムはFM―7では絶対読むことができない。それはMSXに関しても同じだ。他のパソコンに録音されているプログラムは、MSXでは全て使用することができない。しかし、MSXに関してだけいえば、MSXと表示されたマシンとマシンには100％互換性がとれているので、どのマシンで録音しても、そのプログラムは他のMSXで使用することができる。

ところで、他のパソコンのプログラムが、MSXで全く使いものにならないかというと、絶対にというわけではない。ある条件を満たしていれば、使うことができるのである。つまり、プログラムの内容を理解して、プログラムがMSXで動くように変更すればいいのだ。ただしほとんどの場合、変更するよりも最初からプログラムを作り直した方が時間はかからないし、またプログラムを知らない初心者にはほとんど不可能な作業であり変更のときには新たなミスが起きないように注意しなければいけないので大変困難なことではある。

しかし、MSXだけを使っている場合には、このようなわずらわしいことは起こらない。テープでもフロッピディスクでも、マシンによって動いたり動かなかったりということは全くないのである。

画面とプログラムについて理解すれば、MSX―BASICである程度のことができるようになる。ただし、あくまでもMSXをひとつの道具として使いこなすのであれば、特にBASICのことを勉強する必要はない。そのかわりソフトウェアの質が見分けられるようにより多くのソフトウェアに触れてみることをおすすめする。

MSXホットニュース

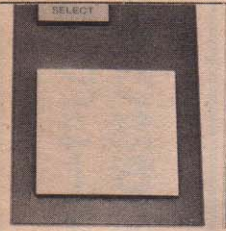
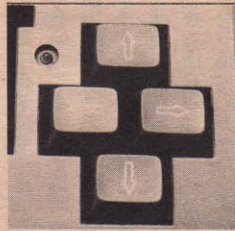
ぞくぞく登場のMSXマシン。どれを買おうか迷っているキミに贈るMSX最新情報

TOSHIBA		SONY	日立	富士通
パソピアIQ HX-10D	パソピアIQ HX-10S	HIT BIT HB-55	MB-H1	FM-X
64kbyte	16kbyte	16kbyte	32kbyte	16kbyte
1個	1個	1個	2個	1個
2個	2個	2個	2個	2個
有	有	有	有	有
フルキー	フルキー	タッチキー	フルキー	フルキー
分割	分割	分割	分割	分割
JIS規格配列	JIS規格配列	50音配列	50音配列	JIS規格配列
無	無	有	無	無
無	無	有	無	無
50	50	50		50
無	無	有	有	無
370×245×60mm	370×245×60mm	405×245×67mm	320×305×50mm	380×245×80mm
ブラック、レッド	ブラック、レッド	レッド、シルバー	アイボリー	アイボリー
65,800円	55,800円	54,800円	62,800円	49,800円
発売中	発売中	発売中	発売中	12/10
カセットケーブル 同軸ケーブル(2) グラフィックシール	カセットケーブル 同軸ケーブル(2) グラフィックシール	データカートリッジ要		
		ソフト内蔵	マシン語モニタ	FM-7と接続可能

キングコングCF-2000(ナショナル)

⬆タイプライター型がフルキー

HIT BIT HB-55(ソニー)

⬆タッチボタン式がタッチキー

YIS-303(YAMAHA)

パソピアIQ(東芝)

カーソルキーは、四つのキーが分かれているタイプ(写真右)と一枚の板の傾斜によって操作するタイプ(写真左)がある。

	三菱	SANYO	NATIONAL	YAMAHA		
	ML-8000	WAVY10 MPC-10	キングコング CF-2000	YIS-303	CX-5	YIS-503
RAM容量	32kbyte	32kbyte	16kbyte	16kbyte	32kbyte	32kbyte
スロット数	1個	1個	2個	1個	1個	1個
ジョイスティック数	2個	2個	2個	2個	2個	2個
RFモジュレータ	有	有	無	無	無	無
キーボードの形状	フルキー	フルキー	フルキー	タッチキー	タッチキー	フルキー
カーソルキーの形状	分割	分割	分割	一体	一体	分割
キーボード配列	JIS規格配列	50音配列	50音配列	50音配列	50音配列	50音配列
リセットボタン	有	無	無	無	無	無
キャラクタ表示	無	無	有	有	無	無
拡張バス(PIN数)※	50	50		60	60	60
プリンタIF	有	有	無	無	有	有
サイズ(W×L×H)	370×270×70mm	385×242×62mm	430×232×72mm	423×208×68mm	423×208×68mm	423×208×68mm
色	シルバー	ブラックとシルバーツートンカラー	シルバー	グレー	ブラック	ブラック
価格	59,800円	74,800円	54,800円	49,800円	59,800円	64,800円
発売時期	発売中	発売中	発売中	発売中	発売中	12/10
付属品		ライトペン				
備考						

※60ピンのカートリッジは、YAMAHAのYIS-303、YIS-503、CX5専用です。

コンピュータをボクたちに

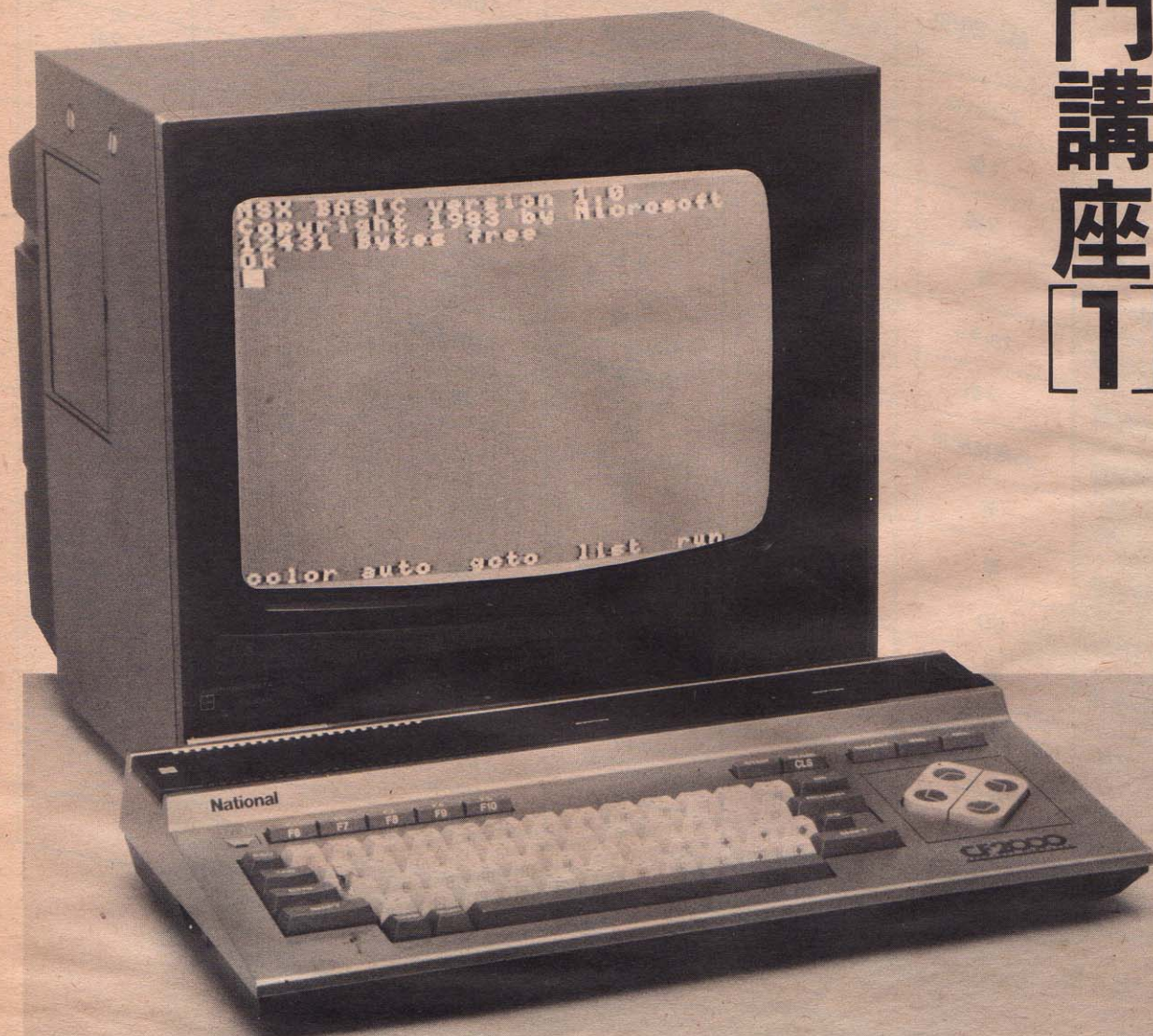
これまでコンピュータといってもボクたちとは縁遠いものだった。遠くから眺めて「あ、いいな」と思っても値段が高かったり、専門知識がないと使えなかったりでついつい敬遠しちゃったのが現実。一部のマニアたちが自由自在にコンピュータを操るのを、横目にみながらずいぶんくやしい思いをしたものだ。ボクたちにできるのは、せいぜいコンピュータゲームで遊ぶくらいだったからね。

ＭＳＸホームパーソナルコンピュータが統一企画として発表されてから、だいぶ状況がかわってきた。値段はこれまでの半分になり、性能も大幅にUP! 使い勝手もよりバカチョンに近づきラジカセ感覚で選べるようになったんだ。これならメカに弱いお父さんお母さんにも安心して進められるね。

ＭＳＸはマシン本体（ハードウェア）だけでなく、コンピュータに命令を伝える言葉（ソフトウェア）も統一されている。今までコンピュータ普及の障害になっていた多機種多言語ということがなくなり、これからコンピュータを勉強しようというボクたちにはピッタリのマシンというわけだ。

今月から連載でＢＡＳＩＣ講座が始まる。コンピュータの楽しさに気付いてない友だちを尻目に、ＢＡＳＩＣをお勉強。いっきに差をつけてしまおう。

MSX-BASIC 入門講座[1]

MSXパソコンを用意してください。
このマシンは、National CF-2000
キングコングです。

BASICてな〜んだ

外国人と話すのにいくら日本語でまくしたててもムダだよね。相手に応じて英語やフランス語を使いわけなくちゃ。コンピュータも同じで、いくら日本語で命令しても何もしてくれない。コンピュータの言葉で話しかける必要があるんだ。音声認識が発達したとはいえ、〝2001年〟のボーマンとHALのようにはいかない。あと20年待たなくちゃね。

外国語がいろいろあるように、コンピュータの言葉にもいろいろある。PASCALやFORTRANて言葉を耳にした人も多いんじゃないかな。これ、みんなコンピュータ言語の一つなんだけど、MSXをはじめとしたパーソナルコンピュータでは、BASICと呼ばれる言語が広く使われている。

BASICとは、Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeの略で、その言葉どおり初心者向けの、簡単で覚えやすいものになっている。いくつかの命令を組み合わせて使うことで、ボクたちにもコンピュータに話しかけることが可能になった。もちろんキーボードをとおしてだけどね。

かように便利なBASICだけど、普及にともなって問題点もでてきた。各社がこぞってマシンを出し、独自のBASICを採用したために、統制がとれなくなったからだ。ちょっと見には同じでも、その実ぜ〜んぜん違うBASICが氾濫し、お互いのコミュニケーションがまったくないのが現状。どこもかしこも方言だらけってことだ。日本語や英語なら多少訛っていてもなんとなくわかるよね。でもコンピュータは融通がきかないから困るんだ。

そこで登場したのがMSX。はじめにも書いたように、ハードもソフトも共通だからメーカーの違いを気にせずに使えるのがウレシイ。せっかく覚えたBASICが時代遅れになるなんて心配もいらなくなった。そんなMSX-BASICについて、次から少し勉強してみよう。

MSXのグラフィック機能

モード	解像度	文字表示数	特徴
テキスト	—	40×24	一画面に多くの文字が表示でき表作成に便利
	—	30×24 *1	電源を入れた時の状態
グラフィック	256×192	—	こまかい絵がかける
	64×40	— *2	1つ1つの点に色(16色)が指定できる

注 *1 最大32文字まで可

*2 グラフィックモードでの文字表示にはPRINTが使えず
OPEN "GRP:" AS #1
PRINT #1, 〰〰
の処理が必要

MSXで使用できる色

0透明　1黒　2緑　3うす緑　4青
5明るい青　6暗い青　7水色　8赤　9明るい赤
10黄　11うす黄　12暗い緑　13紫　14灰色
15白

MSX-BASIC何ができるかな

MSX-BASICの機能をざっとながめてみよう。十万円以下の低価格マシンとは思えないほど、豊富な機能がそろっているんだ。

●256×192ドットグラフィックス

まずはスクリーンモードの話。MSX-BASICには、カナ文字やアルファベットを表示するテキストモードと、イラストやデザインを描くためのグラフィックモードがある。

テキストモードは一画面に表示可能な文字数によりさらにわかれていて、40字×24行と32字×24行の二つがある。ここで使える文字はアルファベット、カナ、ひらがな、グラフィック記号の四種類。キーボードから直接入力して、表なども手軽に作製できる。

電源を入れた時の状態がこのテキストモードで、32字×24行にセットされている。40字×24行で表示させるときは、テレビによって左右の文字がはみ出すので注意してくれ。

グラフィックモードはプログラムで設定して使用できる。解像度は、256×192ドット。これはテレビスクリーンを横256、縦192の小さな点(ドット)に分解し、それぞれのドットを組み合わせてグラフィックスをつくるんだ。256×192ドットの解像度は、アメリカのベストセラーマシン〝APPLEII〟の上をいくというからスゴイ！

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Microsoft
12431 Bytes free
Ok

color auto goto list run
```

アクションゲームはもちろん、グラフィックスを使ったアドベンチャーゲームも作れるゾ。

●カラー表示16色

ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣで使用できる色は16色。現在のコンピュータの標準が8色だから、これはちょっとしたものだ。

タイルペイントだ中間色だなんて、色を混ぜ合わせて使う手間もなくなり、ボクたちも安心してカラーグラフィックスが楽しめるようになった。

●スプライト機能

コンピュータを知っている人でも、スプライトという言葉を耳にしたことはあまりないんじゃないかな。ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣでは32枚のスプライトと呼ばれる画面を持っていて、それぞれに8×8ドットもしくは16×16ドットのグラフィックパターンを定義できる。2つ以上のパターンが重なったときは手前の面が優先される。

スプライト機能の利点てのは、たとえばキャラクタを移動させたいとき。同じキャラクタを少しずつ位置をかえて各スプライト面に定義し、順番に表示してやると動いたようにみえる。アニメのセル画と同じだと思ってさしつかえない。もちろん今までのコンピュータだってキャラクタは動かせたけど、"配列"という方法を用いていたので実行スピードが遅かったのが難点。スプライトを使うと手軽に早く動かせるってのがミリョクだね。ただし、スプライトはあくまでもキャラクタを動かすのにできているので、大きな背景を描くことはできないのであしからず。

●8オクターブ3重和音の音楽機能

ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣでは8オクターブ3重和音の音楽機能をもっているので、コンピュータミュージックはもちろん、ゲームなどの効果音にもさまざまな応用がきく。特に通常の音楽演奏では音の高低、長短、テンポ、大小、音声といったものさえ指定してやれば、だれでも手軽にコンピュータミュージックが楽しめるんだ。

キーボードを鍵盤に対応させるプログラムも市販されているから、初心者だって安心。ボクたちは頑張って自分でプログラムを組めるように勉強しよう。プログラムが組めるようになれば、ゲームの効果音を自分で作ったり、グラフィックスと合わせたり、楽しくなること受け合い。

ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣは他にもコンピュータには不可欠な数値計算、文字の取り扱いなど、どれをとっても

メモリマップ➡

16進アドレス

0000

MSX BASIC ROM

8000 (C000)

ユーザーエリア

プログラム領域（テキストエリア）
● 行番号を付けたプログラムが格納される領域。

変数領域
● 変数の領域、文字変数の場合は用意された文字列へのポインタ（ストリングディスクリプタ）が格納されます。

配列変数領域
● 配列変数の領域。配列変数が文字型ならば文字列領域へ用意された文字列へのポインタが格納されます。この領域はDIM文を実行したり添字が10以下の配列を使ったときに確保されます。

フリーエリア
● フリーエリアは未使用領域です。フリーエリアの大きさはユーザーエリアの大きさから文字領域、スタック領域、変数領域、プログラム領域を差し引いたもので、FRE関数で求めることができます。

スタックエリア
● FOR～NEXT文やGOSUB文などを実行するときにBASICが戻りアドレスを退避するスタック領域。

文字列領域
● 文字変数や配列変数に含まれる文字列を格納する領域。文字列領域の大きさはCLEAR文で指定した大きさです。CLEAR文での指定がなければ200バイトの領域が確保されます。

ファイルコントロールブロック
● ファイルの入出力時に使用する領域。MAXFILES文で指定した数に応じて確保されます。
上限アドレスをCLEARでF380以下に設定できますので、ワークエリアとの間に機械語ルーチンなどのためにユーザーが自由に使うことができる領域を設けることもできます。

F380

ワークエリア
● BASICが使用する領域。

FFFF

ユーザーエリアは16KRAM実装の場合$(C000)_{16}$～$(F37F)_{16}$、また、32KRAM実装の場合$(8000)_{16}$～$(F37F)_{16}$です。

満足のいく高水準な機能をたくさんもっている。
これから順次紹介していくこれらの機能を、生かすも殺すもすべてキミしだいだ。心してかかってくれ。

目指せプログラマー!?

BASIC講座をはじめる上で確認しておきたいのは、ボクたちはコンピュータの専門家を目指してるんじゃないってこと。ハードウェアの動作原理やソフトウェアの専門知識なんて知らなくていい、とにかくボクたち素人が気軽にコンピュータをいじることが目標なんだ。
MSX-BASICのコンピュータに指示を与えるための命令は百以上ある。これらの命令は英語を学ぶときの英単語と同じで、それだけ覚えていても使い方がわからなければ役に立たない。ちゃんと文章に組み立てないと会話は成立しないんだ。
この講座は『英語会話集』ならぬ『BASIC会話集』だと思ってくれ。気むずかし屋のコンピュータとうまくやっていくための、ちょっと気の利いた会話術を教えるゾ!

コンピュータをいじっちゃえ!

マシンのセットがすんだら電源を入れてみよう。初期画面が表示され"OK"のサインが出たら準備完了。いよいよコンピュータに命令を出すゾ!
恐がらずに気軽にコンピュータに触わってくれ、大切なのは、互いにスキンシップできるかできないかにかかっているのだ。

●画面に字を書く

PRINT"MSX"とキーを叩いて、"RETURN"とかかれたキーを押してくれ。次の行にMSXと表示され"OK"のサインが出ただろう。"PRINT"は「文字を表示せよ」っていう命令なんだ。使い方は、PRINT"————"と入力する。"(ダブルクォーテーション)の間には表示させたい文字、数字、グラフィック記号を直接キーボードから打ち込んでやればいい。
電源を入れた時点ではキーボードはアルファベットの小文字が出力されるようセットされている。大文字を出すには"CAP"キー、ひらがなは"かな"キー、カタカナは"カナ"キーと"CAP"キーを同時に、グラフィックを出すには"GRAPH"キーをそれぞれ押してくれ。キーボードに関する説明は、特集の中でも取り上げているのでジックリ読んでホシイ。

●MSXに計算をさせる

コンピュータにはコンピュータらしく計算をさせてみよう。MSXの計算精度はなかなか高く(十四桁の倍精度演算)科学計算や実験データの処理など充分にこなす能力を持っている。
計算をさせるには、PRINT命令と四則演算(足し算、引き算、割り算、かけ算)などの演算記号を組み合わせて使う。
PRINT 3+5と打ち込んで"リターン"キーを押すと8が表示される。これだけでは電卓と変わらないが、演算記号の入り組んだ、カッコの付いた計算式や関数を扱ったものも、コンピュータは順序よく処理してくれる。数学の宿題をそのままコンピュータに入力してやれば、一発で答えが出てくるってことだ。
もっともノートに書く計算式とコンピュータに入力する式では、書き方がちょっと違うので注意が必要。演算記号の対応表を載せておくのでよく見てくれ。

演算記号

＋ → ＋
－ → －
× → ＊
÷ → ／

例：10×10＝100

```
PRINT 10*10
100
OK
■
```

次回からは実際にプログラムをつくりながら勉強していく。今回のように一度だけリターンを押したら終わりでなく、メモリに記憶して何度でもくり返し実行できるのがプログラムだ。内容もそれだけ高度になるけど、くじけずにガンバロウ。コンピュータをボクたちの手や足にしてしまうゾ!

```
PRINT"MSX"
MSX
Ok
█

color auto goto list run
```

```
PRINT 3+5
 8
Ok
PRINT 3-5
-2
Ok
PRINT 3*5
 15
Ok
PRINT 3/5
 .6
Ok
█

color auto goto list run
```

日を追うごとに充実してくるMSXソフト、年内にはその数100本を超える勢いだ。教育、からゲームまで幅広い分野に魅力タップリのニューフェイスが続々と登場しているんだ。さあ、キミはどのソフトを使ってMSXとコミュニケートするのかな!? ソフトの具体的な説明・解説はなんたってMSXマガジンのこのコーナーが一番のり。今月はどんなソフトが登場するか、興味津々だね。あっと驚く、楽しさ面白さがいっぱいつまっているゾ。まずは、ズラ～リとソフトの勢揃い。これでMSXソフトの現状がひと目でわかっちゃう。

FORMATION
NFORMATION

注目、熱狂モンのソフトがズラリ勢揃い

あ
か

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
アドベン・チュー太	ROM	4,800円	MIA	カエルやヘビと戦いながらネズミのチュー太がまんまとダイヤを盗み出します。
I LOVEシリーズ	ROM	4,800円	コナミ	今月号で紹介 p.45・46
あーみだーくじ	テープ	2,800円	ポニカ	“オレたちひょうきん族”でおなじみ“あみだババア”の武器あみだをMSX対応にした少年向きゲーム。
アニマル・ケアテーカー/ザ・セブンズ・デイ	テープ	4,500円	オーク	今月号で紹介 p.41
アニメエディタ“エディ”	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介 p.47
イリーガスEpisode IV	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介 p.55
ウォーリア	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介 p.55
エクスチェンジャー	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介 p.40
MSX—21	ROM	4,800円	アスキー	独りでもポーカー、ブラックジャックが楽しめるカードゲーム。
MSXダービー	ROM	4,800円	アスキー	過去のレースデータ迄割り出してくれるマイコン版競馬ゲーム。
おてんばベッキーの大冒険	ROM	4,800円	MIA	おてんばベッキーがエイリアンの住む家を探険。穴を掘って落とせばエイリアンはリンゴに変身。それを食べれば得点になる。
音感トレーニング	ROM	4,800円	リットーミュージック	リズム感や音楽センスを一層磨きあげる……という有意義なソフト。
CAR RACE	ROM	4,800円	アンプルソフト	普通のカーレースに燃料補給という新要素を加え走行距離を競うゲーム。

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内 容
カエルシェルター	未定	未定	日本ソフトバンク	カエル型エイリアンを迎撃するゲーム。ミサイルを撃つにしたがってカエルは卵からオタマジャクシへと変態また変態。
化学・元素記号マスター	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピューターセンター	ゲーム気分で化学・元素記号がマスターできます。
カップル	テープ	4,800円	アートサプライ	いろいろな種類のカタチや単語、遊び道具など同じ仲間が現われたら素早くキーを押してポイントをあげる感覚ゲーム。覚
カラー・トーチカ	ROM	4,800円	マジックソフト	トーチカに攻めて来る敵を片端から機銃掃射していくカンタンなゲーム。
カラーボール	ROM	4,800円	ハドソン・ソフト	色とりどりのカラーボールをフライパンで打ち上げる。打ち方が良ければ得点になる、カラーディスプレイの美しいゲーム。
カラー・ミッドウェイ	ROM	4,800円	マジックソフト	3機の飛行機で、敵艦隊を爆弾攻撃をしていく戦争ゲーム。
カロリー計算のプログラム	ROM	5,800円	オーク	今月号で紹介p.47
ギャングマン	未定	未定	日本ソフトバンク	$袋とダイヤを満載したギャングの車を追いかけるカー・レース・ゲーム。
ギャング・マスター	ROM	4,800円	アスキー	銀行に押し入って金を奪い、警察に捕まらないように逃げるギャングゲーム
クレイジートレイン	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.43
クレージーブレット	ROM	4,800円	アスキー	タンク(戦車)とタンクがミサイルを撃ち合って戦うゲーム。
コメットテイル	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.42
ゴルフゲーム	ROM	4,800円	アスキー	クラブの種類から力の入れ具合、バンカー、ウォーターハザード。9つの難コースとプレイヤーが選べる本格的ゴルフ・ゲーム。
コンドリ	ROM	4,800円	クロストーク	今月号で紹介p.53
コンピュータ・オセロ	ROM	3,500円	SONY	難易度を四段階に変えられるオセロゲーム。

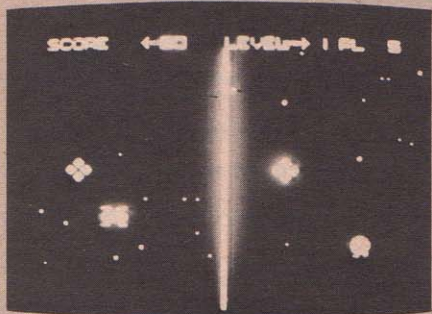
ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
ザ・スパイダー	未定	未定	日本ソフトバンク	すさまじいスピードでロケットに向ってくる謎のＵＦＯを撃って、撃ちまくるゲーム。
ザ・ドッキング	テープ	4,800円	アートサプライ	ブロック崩しと英単語の暗記が同時にできるゲーム。
ザ・ブレイン	ROM	4,800円	アスキー	６人までプレイヤーの数をふやせる、音と光を頼りとするＭＳＸ版の神経衰弱ゲーム。
THE HUSTLER	ROM	4,500円	コナミ	今月号で紹介p.42
ジグソーセット	ROM	4,800円	MIA	コアラ、橋、蝶の３種類の絵をジグソーパズルのように組み合わせて完成させる。絵は６から96まで４段階。
ジュノファースト	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.40
小学生の算数・かけ算	テープ	3,600円	オーク	今月号で紹介p.44
小学生の算数・小数Ⅰ・Ⅱ	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 〃
小学生の算数・ひき算・たし算	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 〃
小学生の算数・分数Ⅰ・Ⅱ	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 〃
小学生の算数・わり算・図形	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 〃
ジョーキングマン	ROM	4,800円	クロストーク	今月号で紹介p.55
スカイダイバー	未定	未定	日本ソフトバンク	飛行機で空を飛び向かってくる鳥や風船爆弾、エイリアンなど片っ端から撃ち落としていくゲーム。
スクランブルエッグ	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア.	鳥が次々と生み落としていく卵を撃ち落としながらポロロン号を進行させるゲーム。
スターコマンド	ROM	4,800円	アスキー	現実にはない空想の武器、宇宙船で戦えるロマンあふれるシミュレーションゲーム。
ステップ・アップ	ROM	4,800円	HAL研究所	次々に襲ってくる敵を避けながらビルに仕掛けられた階段を上がり屋上の宇宙船にたどり付くゲーム。
SUPER COBRA	ROM	4,000円	コナミ	今月号で紹介p.40
スーパースネーク	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.43
3Dテニス	ROM	4,800円	アスキー	シングルでもダブルスでも、はたまたマシン相手でも楽しめるＭＳＸ版３Ｄテニス。
SUPER DRINKER	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	街から街へ追いかけるポリスマンをかわしながら、そこかしこに置いてある酒を飲み干して走り続けるゲーム。
スーパービリヤード	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.42
SQUISH'EM	ROM	4,800円	シリウス 発売元(株)アスキー	今月号で紹介p.54
スペースメイズアタック	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.41
ゼロファイター	未定	未定	日本ソフトバンク	敵機と同じ位置に来た時のみ撃ち落とす事ができるという、パイロット気分満点の追撃ゲーム。
TIME PILOT	ROM	4,800円	コナミ	今月号で紹介p.41
TURMOIL	ROM	4,800円	シリウス 発売元(株)アスキー	今月号で紹介p.40
ダビデⅡ	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	攻撃してくる敵機を迎撃しながら、どんどん先へ進んで行くウォー・ゲーム。ジェット機を８種類の方向に動かして空中戦を楽しむ。
楽しい算数(小４〜６・各上下)	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピューターセンター	今月号で紹介p.45
中学必修英単語(1・2・3年)	テープ	各3,800円	ストラッドフォード・コンピューターセンター	短時間で英単語が暗記できるようにプログラミング。学年ごとに３種類あり。
ドラゴン・アタック	ROM	4,800円	HAL研究所	宇宙から攻めて来る巨大なドラゴンの群れ。かつて大ヒットした〝インベーダー・ゲーム〟の要はバリエーション。
NYOROLS	ROM	4,800円	MIA	巨大なヘビ〝ニョロス〟と人魂を分身能力を持つ人間が退治してゆく怪奇ムードのゲーム。

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
日本史年表	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピューターセンター	能率よく日本史年表が暗記できます。
ハイウェイスター	ROM	4,800円	ウェイリミット	今月号で紹介p.54
バイナリィ・ランド	未定	未定	日本ソフトバンク	64タイプある迷路に一組のカップルを入れて、それぞれ違う道を行かせながらも一緒にゴールインさせるゲーム。
パイパニック	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.51
パスボール	ROM	4,800円	アスキー	3D版の2人制バレーボール。影を頼りにボールの位置を正確につかむのがキー・ポイント。
パソコン作曲家	ROM	4,800円	リットーミュージック	楽器が弾けなくても、音譜を読めなくても、手軽に作曲が楽しめるソフト。
パワーフェイル	未定	未定	日本ソフトバンク	回路を切断しようとするオジサンをトンカチで気絶させながら、バッテリーから研究所に電力を送るゲーム。
ひつじやーい	未定	未定	ハドソン・ソフト	牧場にいる羊たちを陽の沈む前に柵の中に入れて、狼から守ってあげるメルヘンチックなゲーム。
ピクチャーパズル	ROM	4,800円	HAL研究所	1から15までタテ・ヨコ4段ずつのコマを動かしてブタ、ウマ、ワニ、ゾウ、ネコ等の絵を完成させるゲーム。
ピッキー	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.53
BEE&FLOWER	ROM	4,800円	シンクソフト	今月号で紹介p.53
ファイナル麻雀	ROM	4,800円	MIA	1人から複数の人間まで楽しめるMSX版麻雀ゲーム。
ファイヤーボール	未定	未定	ハドソン・ソフト	部屋中を飛び回るファイヤーボール（人玉）を水銀銃と冷凍光線で二段攻撃。
ブギヴギジャングル	ROM	4,800円	アンプルソフト	今月号で紹介p.52
ぶた丸パンツ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.50
フルーツサーチ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.52
ブレークアウト	ROM	4,800円	アスキー	ディスプレイのパターンが120パターンもある高度なブロック崩し。
FROGGER	ROM	4,000円	コナミ	今月号で紹介p.43
ペアーズ	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.52
ヘビーボクシング	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.49
マウザー	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.51
マリンバトル	ROM	4,800円	アスキー	駆逐艦の機雷と対空砲火を使って、せまり来る敵の潜水艦と飛行機を次々に撃退するゲーム。
ミッドナイトビルディング	ROM	4,800円	ウェイリミット	今月号で紹介p.54
ミュージックエディタ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.47
ミュージック・ハーモナイザー3	ROM	4,800円	リットーミュージック	メロディを入れるだけで、なんとそのメロディに合った伴奏を作ってくれる。
ムーンランディング	ROM	未定	アスキー	手動による姿勢制御とロケット噴射で月着陸船を月面基地に着陸させる宇宙旅行ゲーム。
MOLE	ROM	4,800円	アスキー	穴からピョコピョコ顔を出すモグラを、手にしたハンマーで叩く、"モグラ叩き"のMSX版。
モニタ・アセンブラ／グラフィック・エディタ	テープ	4,800円	MIA	今月号で紹介p.47
幼児のえいご	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピューターセンター	幼児向け英語教育用ソフト。
ライズアウト	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.42
ラダービルディング	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.55

が始まった

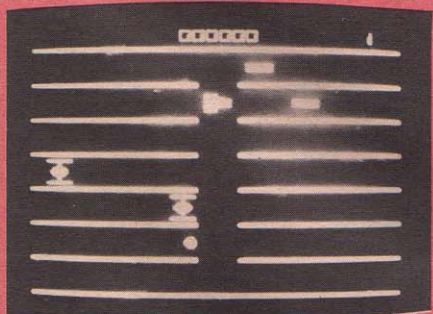
時の流れを超え、ボクらは今、栄えあるスペースコマンダーとなって勝利に向かって闘い続けるのだ!!

エクスチェンジャー

ROM 4,800円 アスキー

迷えるエイリアンを生れ故郷に連れもどせ!

映画『E・T』は地球に落ちて来てしまった独りぼっちの宇宙人を少年が助けてあげるオハナシだったね。トコロは変って もし恐ろしい多元宇宙に飛び込んでしまったら、君はドースル? 相手の宇宙に突然出現してしまった青エイリアンと黄エイリアン。飛来するブラックホールとホワイトホールを使って入れ換えてあげよう。定められた時間内に戻してあげないと体の色が変って、二度とブラックホールを通過できなくなる。一面クリアするたびにドンドン難かしくなっていくゾ。そこかしこに置かれてゆく機雷に少しでも触れたらアウト。エイリアン救出は失敗だ。目をロンパリにしながら頑張ろう。宇宙の混乱をきみの機転と知恵で救うのダ!!

TURMOIL

ROM 4,800円 シリウス 発売元㈱アスキー

スピード感を養なって宇宙の迷路を飛び回れ!

宇宙を舞台にした戦闘ゲームにはスピード感あふれるものが多いけど、とりわけスゴいのがこのゲーム。ひっきりなしにせまってくる敵宇宙船を破壊しながら、キミはエイリアンの卵を回収しなければならない。おそってくる敵はホントにバラエティに富んでる。撃ってはこないけど体当りしてくる宇宙船、はたまたタフな戦車型、矢印型の未確認飛行物体やミサイルのまったくきかないゴーストシップなどなど。こいつらがものすごいスピードでキミに襲いかかり、スキあらば卵を取ろうとするのだ。時間がたつと卵はエイリアンに変身、猛烈な速さで飛びまわってしまうぞ。瞬時の判断と決断がゲームの成否を決定する、アメリカで大好評のゲームがついに登場。

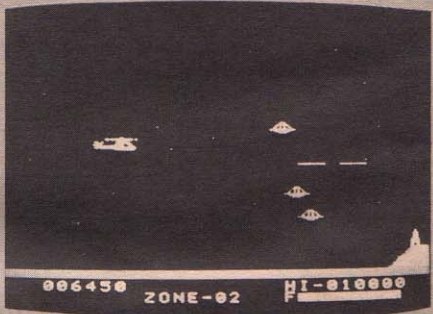
ジュノファースト

ROM SONY

敵の攻撃は素早く激しい。緊急時にはワープだ

スペースウォーゲームの最新作のひとつ。キミがコントロールするのは最新鋭迎撃機ジュノファースト。なんと、原子力ターボを搭載し、四次元へワープできる機能を持っている。ジュノファーストに課せられた指令は、敵の攻撃基地マグネットパワーステーションをガス・メーザー砲で破壊することだ。執ように続く敵の攻撃をかわしつつ、砲撃する。反射神経が問われるゲームだ。画面は漆黒の宇宙、そして幾多の宇宙船が飛び交う。サウンドは相変わらずギュンギュンとダイナミック。古典的な玉ズキューンのゲームにワープという新しい機能が加わり、より難しくなった。で、あるからしてインベーダーしかゲームしたことのない人にはとってても出来んぞー。

SUPER COBRA

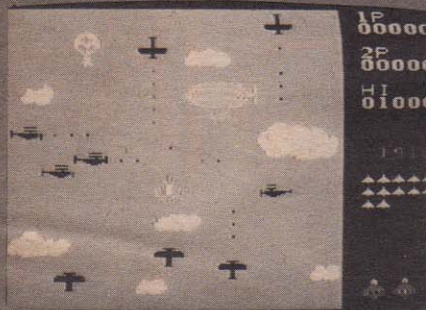
ROM 4,000円 コナミ

高性能ヘリを駆使して、敵基地をヤッつけろ!

ついこの間『ブルー・サンダー』っていう戦闘用ヘリコプターが主役のカッコいい映画が公開されたけれど、キミはもう見たかな? あの映画をゲーム化したのがコレ——というのはまったくのウソだけど、主役はブルー・サンダー並みのスゴイ性能のヘリコプターで、これでもって敵と戦っちゃおうというのがこのゲームのネライ。でも、敵の攻撃力もなかなかのもの。うかうかしていると高射砲やミサイルで射ち落とされてしまうのダ。おまけにUFOなんかも出て来たりして、なぜかコイツも敵と同様コッチに攻撃を仕かけてきちゃう。だからして、心してかからなければならないというワケ。反射神経の鋭い人ならカンタンにハイスコアを記録できちゃうハズね……。

SOFT INFORMATION

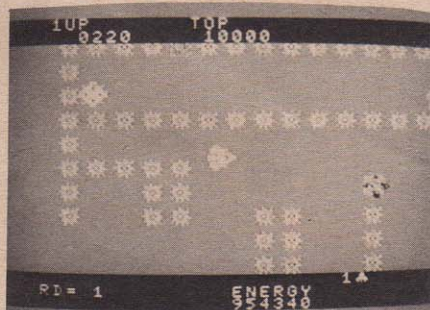
新たなスペースファイト

TIME PILOT

ROM 4,800円 コナミ

いろんな時代の飛行機が出て来る楽しいゲーム

NTVで毎年夏に「全日本鳥人間コンテスト」って番組を放送しているけれど、視聴率はかなりイイんだってネ。自分の力で空を飛ぶっていうのは、いつの時代でも人間の憧れなんじゃあないかしらん。で、このゲームに出て来る飛行機っていうのはそんな人間の憧れの産物っていう感じの、かなりオールド・タイプの飛行機がほとんど。復葉機あり、人力飛行機ありと、さまざまな種類の飛行機が飛び交っちゃっているんだけれど、コイツらをキミの最新鋭オンボロ飛行機(?)は射ち落としながら、少しでも先に進まねばならないというわけ。撃ち落とすほかにもキビンに身を交わすってテクニックもあったりして、どんどん先に進むっちゅう、人類の文化みたいなゲーム。

スペースメイズアタック

ROM 4,800円 HAL研究所

秘宝「フォルス」を目指して迷路星雲をワープだ！

迷路ゲームっていうのも随分たくさんあるけれど、敵だけが迷路を素通りできるのが、このゲームのミソ。無限に青く広がる迷路星雲。これは星でつくられた巨大な迷路なのじゃ。宇宙船に乗り込んで、この迷路を通り抜け秘宝「フォルス」にたどりつくことが、プレイヤーに与えられた使命ですゾ。この「フォルス」なんと16面クリアした後の迷路星雲の奥にヒッソリと隠されているのダ。敵は迷路を平気で素通りして攻撃してくるので御注意を！一面ごとに「フォルスの鍵」にドッキングして、次なる迷路にワープしよう。果たしてキミは最後までワープを続けられるかな。反射神経ゲームでは定評あるHAL研の恐怖の宇宙迷路ゲームだ。

HAL研さんから素敵なプレゼント

おもしろそうなゲームがいっぱい発売されているけれど、お小遣いの額は毎月同じ。これじゃあ1ヵ月1本も買えないやぁ……なんて泣いてる読者諸君にあのHAL研究所からゲームをプレゼント。今月号で紹介している『フルーツ・サーチ』と、前号で紹介済みの『ドラゴン・アタック』『ステップ・アップ』『ピクチャー・パズル』の4種をそれぞれ2名様に。

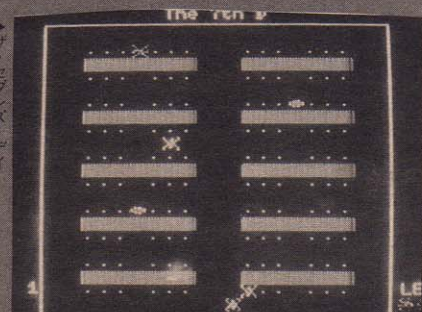
●宛先〒110東京都台東区台東2-19-10 (株)HAL研究所『MSXマガジン』係まで。希望ソフト名を1点明記の上官製葉書でご応募下さい。12月25日消印有効

アニマルケアテーカー/ザ・セブンズ・デイ

ROM 4,500円 オーク

▶アニマルケアテーカー

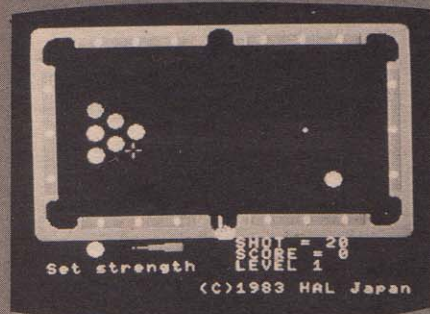
▶ザ・セブンズ・デイ

キャラクター物とウォー物の2つを楽しめる！

このソフトの最大の特徴は、一つのソフトで2つのゲームが楽しめちゃうというところ。それでいてお値段は普通のものと同じだし、入っているゲームもオモシロい。もう、お小遣いの少ない中学生・高校生にはたまらん魅力といえるのではないかしらん？ で、入っているゲームなんだけど「アニマル――」のほうは牛を安全に育て上げるゲーム。えさを常に平等に与えなければならないし、牛泥棒にも気を使わなけりゃあいけない。なんとも気を使うゲームなのです。もう一つは『ザ・セブンズ・デイ』。七次元の空間に迷い込み、おまけにエンジンがバラバラになっちゃった宇宙船を修理して元の空間にもどすというゲーム。もちろん敵が攻めて来るので、そっちとも戦わなきゃあならんというワケね。こんなオモシロ・ゲームが2つも付くんだから、本当にお買い得。

始めるか!?

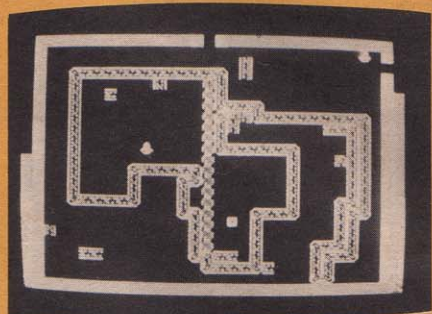
バラエティに富んだゲームソフト。さあ、最初にキミはどのゲームのオーソリティになるのかな……!?

スーパービリヤード

ROM 4,800円 HAL研究所

ワイン片手にビリヤードたしなむ夕暮れかな…。

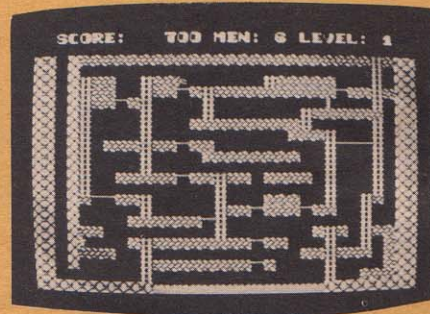
タキシードにバッチリ身を固めてワインを傾けつつ、ビリヤードなぞたしなむ夕暮れ。紳士たるものたまにはこんな時の過ごし方も必要じゃない? ビリヤードと言えば大人のゲームと考えられがちだけど、このスーパービリヤードを使えばスグに君も名プレイヤーになれるんだ。7個のボールの動きは、まさにリアルそのもの。そう本場欧米なみの「プール」競技がまさに存分にやれるのです。難易度はいろいろ変えられるから、初心者で始めた君も腕をミガクにしたがって一流のテクニシャンになるコトも可能だよ。さあ自分の玉以外を全部ポケットに沈めるまで何回かかるかな? 数学的な推理と、微妙なテクニックを駆使してビリヤードの奥義をきわめましょ。

コメットテイル

ROM 4,800円 アスキー

蛇じゃないんだ これ、ほうき星のクネクネゲーム

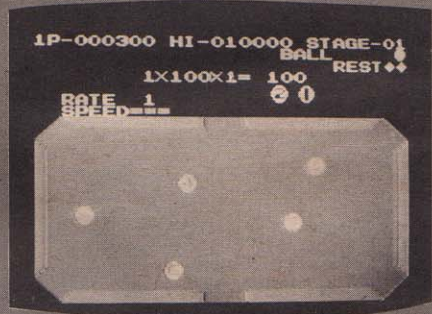
夜空を駆けぬける流れ星を君は見たコトがあるかな? 星のように広い宇宙を飛び回る夢は誰でも持ってる筈。そんな夢をかなえさせてくれるのが、このゲーム。コメットとは彗星のコト。君は長い尾を持った流れ星になって宇宙を飛び続けなければならない。唯一のエネルギーは宇宙を漂う塵たちなのだ。自分と同じ色のソレを食べるとほうきの部分はドンドン長くなる。キミとそっくりの動きをする敵を避けながら飛び回ろう。頭の部分を壁やほうきにぶつけたらゲームは負け。ある程度成長したら、脱出口が開いて次の面へ。画面はナント50面まで。宇宙はとてつもなく広いんだ。何が起こるか予測もつかない。さあクネクネとどこ迄も飛び続けよう。

ライズアウト

ROM 4,800円 アスキー

白装束の忍者になって大阪城を登り続けろ!

大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされたひとりの忍者がキミだ。白い装束に身を固めて上へ上へと登り続けなければならない。手にする武器は一丁のピストルだけ。城は固い石垣でつくられた迷路になっている。赤装束の敵忍者の追跡をかわしながら渡板を渡り、梯子を登り続けてくれ。行く先々に落ちている千両箱はシッカリといただいちゃおう、その中にたったひとつ上に登れる戸をあける鍵がひそんでいるノダ。下には深い水槽がキミの落ちてくるのを待ち受けているぞ。ピストルで石垣を崩しながら、ときには走り、ときには飛び降りて大阪城を駆けぬけよう。迷路を解くだけじゃなくパズル的要素も加わって、忍者気分を満喫させてくれるゲームだヨ。

THE HUSTLER

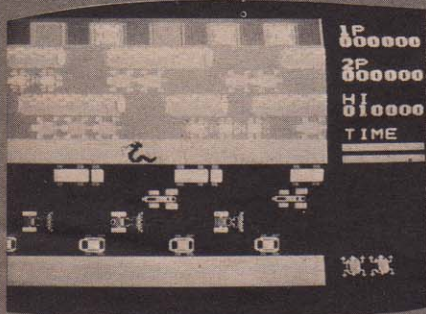
ROM 4,500円 コナミ

ポール・ニューマンばりの腕を身につけたいナ

アメリカにはこのゲームと同じ名前の、やたらとアソコのド・アップ写真ばかりが載っているエロ本があるけれど——このゲームとはまったく関係のないお話し。本当はポール・ニューマン主演の映画にもあったように、プロのビリヤード師のこと。つまり、玉突きのことなのですよ。で、ビリヤードには"三つ玉""四つ玉""ポケット"と、イロイロな遊び方があるけれど、このゲームで遊べるのはいちばんベーシックな"四つ玉"のビリヤード。まぁ、"四つ玉"で玉に当てるコツをつかんでおきさえすれば他のゲームにも応用できちゃうわけだからして、これだけはしっかり身につけておきたいもの。広いスペースを必要としないっていうのもウレシイね。

SOFT INFORMATION

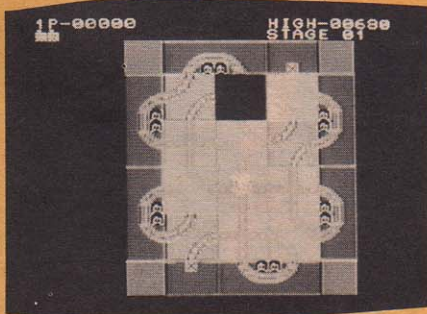
キミはどのゲームから

FROGGER

ROM 4,000円 コナミ

危機また危機を乗り越えカエルさんの旅は続く

今年は交通事故が例年に比べて一段と多かったみたいだけれど、その辺の事情は動物の世界とても同じこと。最近はかなりの山奥だって、車がビュンビュン飛ばしている。そうなるとカエルさんやヘビさんだって安心して歩けない——こんな危ない道路を無事に渡らして、迷子になったカエルさんを家に帰らせてあげようというのがこのゲーム。車が危ないっていうのはモチロンだけれど、大自然の中じゃあもっと怖いものがイロイロとある。ヘビさんなんてェのもその一つ。捕まったら喰われちゃうんだからヤバイよね。で、カエルさんの唯一の武器である跳躍力に頼っちゃって、ピョンピョンと、三六計逃げるが勝ちというわけ。カエルさんの動きが可愛イ。

クレイジートレイン

ROM 4,500円 SONY

ポイント操作で暴走列車をコントロールせよ！

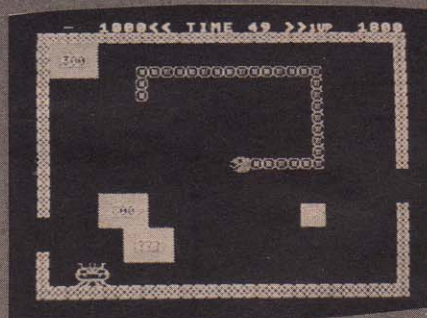
運転手が居眠りをしてしまったのか、それとも整備にミスがあったのか!? とにかく乗客を満載した列車が暴走してしまった!! さあ一大事だ。この危機を救うにはクレイジートレインが脱線・追突しないよう素早いタイミングで、ポイントを次々と切り換えてゆくしか方法はないのだ。キーボードの上下左右の⇧マークを上手にコントロールしてクレイジートレインを誘導する。しかし、いくら上手にコントロールしたところで、クレイジートレインは暴走を止めない。最後には残念ながら脱線してしまうか、突然出現する快速電車と衝突してしまう。どこまで持ち応えられるか、それが勝負なんだ。ダイヤが遅れると危険な暗闇走行になるよ、お気をつけてネ。

邦画にもコンピュータが導入

アメリカじゃあ『スター・ウォーズ』シリーズのようにコンピュータを映画作りにバンバン取り入れているけれど、日本映画ではそんな話はほとんど聞かない。ところが来春公開される予定の『さようならジュピター』なるSF映画はアメリカ並みにコンピュータを駆使した映画作りをしているというんで話題になっている。この映画の監督はSF作家の小松左京。マイコン狂としても有名な彼が、その処女作で使うことになったコンピュータ処理のテクニックはモーション・コントロール・カメラと、ムービング・フロント・プロジェクション。もちろんコンピュータ・グラフィックだってタップリ見られるはずで、そのシーン数はなんと100ヶ所以上とか。ファンとしては今から待ちどおしい作品ですなぁ！

スーパースネーク

ROM 4,800円 HAL研究所

食い意地のはった蛇になってエサを食べまくれ！

相撲といえばまるい土俵の中での男たちの真険勝負ですな。このゲームは、四角いオリの中に投げ込まれた二匹の蛇の戦いなのです。それも目いっぱい食い意地の張った腹ペコ蛇が得点のついたエサを食べまくります。エサを食べるために、あちこち首を伸ばして進んでいくと、胴体がどんどん長くなっていきまっセ。さあ、そこからがキミの反射神経が問われるトコロ。自分の胴体やまわりの壁・相手の体にぶつかってしまったら一発でオダブツ！ ひたすら避けながら、エサを食べましょ。食べて食べまくれば得点はアップ。エサもいろいろ。食べてみなくちゃ何が出て来るかわからない。ゲーム時間後半になると、いよいよスピードも、加速。死にもの狂いで食いまくれ。

ハイご明算

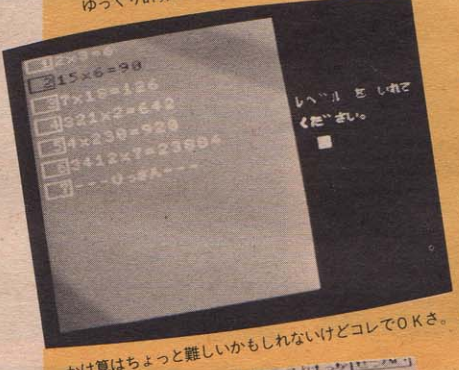
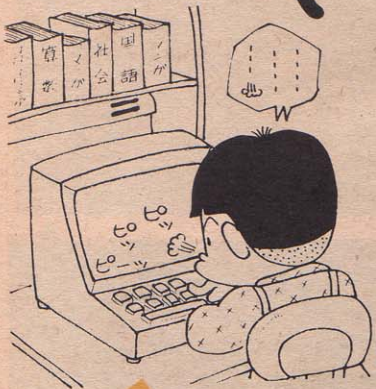
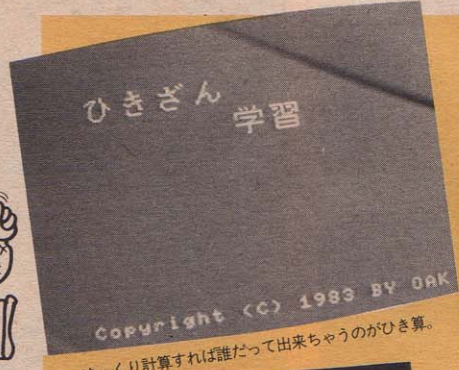
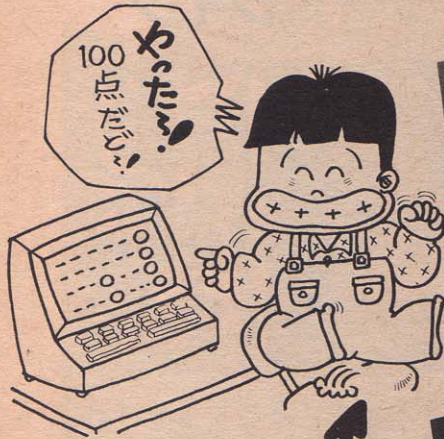
MSXは頭の中でとっても算数してるんだ。ピピッと瞬時に一発解答、まちがいなんぞありません！

ゆっくり計算すれば誰だって出来ちゃうのがひき算。

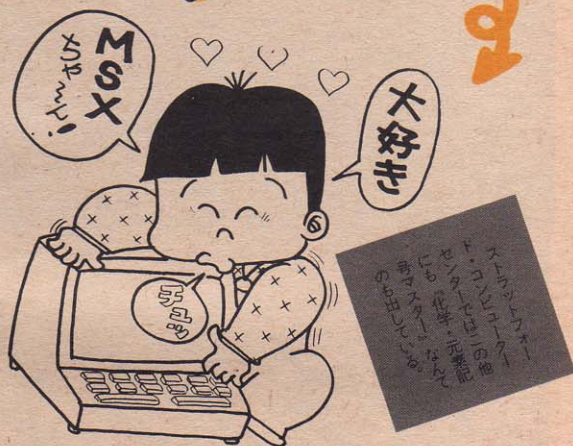
かけ算はちょっと難しいかもしれないけどコレでOKさ。

1＋1はわかっても$\frac{1}{2}+\frac{1}{2}$は難かしいかもしれないナ！

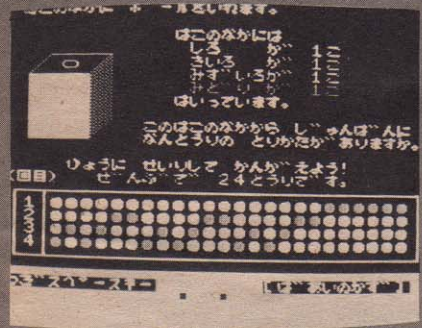
これで誰でも算数で5がとれちゃう！

小学生の算数

算数が苦手って人は多いけれど、そんな人たちの話しを聞いてみるとたいていの場合、小学校のときに習った基本的な計算を理解していないことが多い。基本をしっかり理解していないから、ちょっと難しくなると頭がこんがらがっちゃってわからなくなっちゃうというわけね。算数が出来ればイイ成績がとれるというだけじゃあなく、大人になったときには麻雀の点数もすぐに計算ができちゃうので尊敬もされちゃう。とにかく一生算数はついてまわるわけで、苦手だからって逃げているわけにゃあいかんよね。そんな人向けなのがこのシリーズ。「たし算」「ひき算」から「かけ算」「わり算」「小数I・II」「分数I・II」「図形5年・6年」と全部で10種類、小学校で教えてくれる算数の問題はほとんどフォローされているから、これだけで十分。理解度や勉強の進み具合によって問題も変わってくるし、わからないところは何度でも、こっちが理解してくれるまでくり返して同じレベルの問題が出て来るわけ。これじゃあイヤでも難しい計算の方法が身についてしまう。もうこれからはガリ勉なんてしなくったって算数の成績はいつだって5だネ！

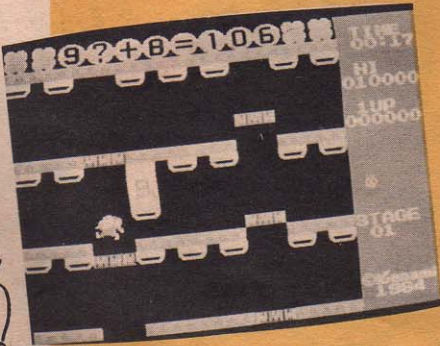
テープ　各3,600円　オーク

MSXで勉強すると…

解説もバッチリ付いた問題集 たのしい算数（小4・5・6／各上下）

テープ　3，800円　ストラットフォード・コンピューターセンター

算数も基本的な問題ならば完璧に出来ちゃうのだけれど、応用問題になるとチト弱いって人がいるね。応用が利かないから頭が悪いんだ、なんて悪口いわれているんだろうなぁ、そういう人っていうのは……。そういう人向けに、基本的な問題から応用問題まで、どこでどう計算を立てていけば良いのかということまでも誰にでもわかるように教えてくれちゃうソフトというのがコレ。もちろんお勉強の理解度や進み具合によってレベルを高くも低くも自由に変えられちゃうから、誰でも満足がいくまで学ぶことができるというわけ。本来ならば学校の先生がこういう具合に懇切丁寧に教えてくれればありがたいんだけれども、でも、MSXとこのソフトさえあればもうだいじょうぶというわけだネ。ただ単なるテストだけじゃあなく、詳しい説明までも解答と一緒に出てくるシステムをとっているので理解力も一層向上。とっても親切な家庭教師さんなのですヨ！

ストラットフォード・コンピューターセンターではこの他にも「化学・元素記号マスター」なんてのも出している。

I Love算数／モン太君のいち・に・さんすう

ROM　4,800円　コナミ

ゲームと勉強を同時にヤル

いくらMSXを使うからといっても〝お勉強〟はキライ！って人も多いんじゃあないだろうか。そりゃあ誰だって勉強はキライにきまっている。でも、この勉強が楽しく出来ちゃうとしたらどうだろう。このソフト、タイトルからもわかるようにお勉強が目的なんだけれど、その手段としてゲームを使っている。つまりゲームをしているうちに、気がつかない間に数学の力がついているというワケ。なんと素晴しいゲーム……じゃあなくって学習法じゃあないですか！　学校の勉強もこんなだとイインだけどもネェ……。

モン太クンは算数の天才。だから問題を見たらすぐさま解答の隠されたロール目がけて走って行く、いろんな敵がその間に続々と出て来るけれど、そこは元気なモン太クンのこと、一度や二度の失敗じゃあくじけはしない。てなわけで、はたしてモン太クンは時間中に何問を解けるのかな?

新学習法!!

その気になるのがタマラナイ。だってディスプレイの中で社会学習や体操もしちゃうんだ、驚きネェ

たった一枚の古地図を頼りに白一色の限りなく続く大陸を旅するペンギンくんの運命は?

けっきょく南極大冒険

I LOVE地理

ROM 4,800円 コナミ

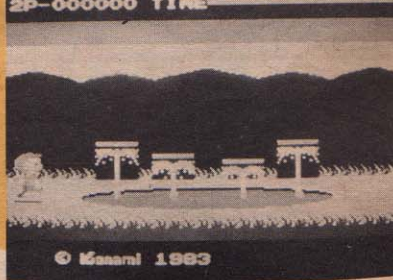
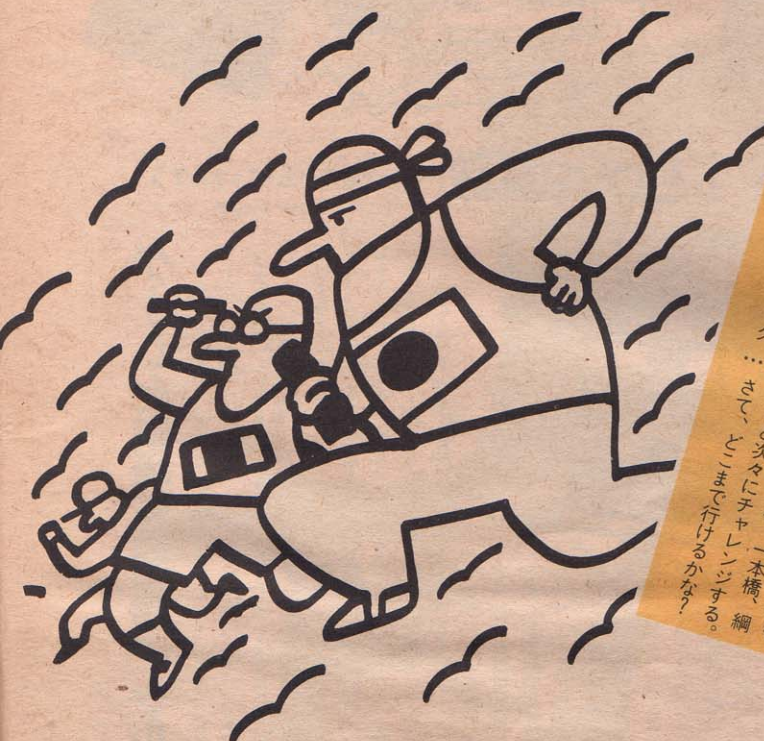
社会科は強いんだけど地理だけは別――という人は多いみたいね。特にムズカシイのが地図の読み方。三軒向うのタバコ屋の角を曲って、それから100メートルぐらい行ったところに郵便局がある……なんてぐらいのところならカンタンなんだけど、本物の地図にはどこがタバコ屋なのか書いてあるわけじゃあない。だからわからないって人が出てくるんだろうな。ところで、このソフトもI LOVE算数と同様ゲームをしながらお勉強をしちゃおう――って感じの学習法。それの地理版ってことになると、もちろん地図の読み方のお勉強ってことになるわけなんだけど、当然ながらお固い勉強とは違って、ゲームをしながらいつの間にか地図が読めるようになっているわけね。ゲームの主役は日本生まれのペンギンくん。お父さん・お母さんの生れ故郷に帰った彼は一枚の古びた、でも正確さではピカイチの地図を頼りに南極一周の旅に出かけることになる。そんな彼をイジワルなアザラシがイジメようと待ちかまえているからそれを避けながら進まなくっちゃあならない。食料の魚をつかまえながらのペンギンくん、はたして目的の基地までたどりつけるのか――がんばってエー

わんぱくアスレチック

I LOVE体育

ROM 4,800円 コナミ

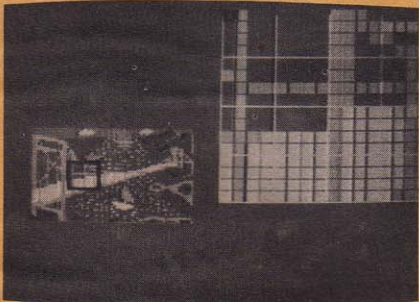
さぁてと、お次は体育のお勉強。とは言ってもMSXのスイッチを切って、外に飛び出すことはない。体育だってMSXを使ってお勉強ができちゃうのですよ。いやあ、これこそ科学の発達というか、省エネというかすさまじい時代ですなぁ…。でも、この学習法では筋肉が鍛え上げられるわけじゃないし、足が早くなるってこともない。まぁ、ゲームを通してこのソフトの舞台となっているフィールド・アスレチックのオモシロさを少しでもわかってもらおうというもの。本当に筋肉や足を強くしたい人はこのソフトでアスレチック

のことを少しお勉強してから野外のアスレチック・フィールドに出かけたほうがイイな。初めてフィールド・アスレチックに挑戦することになったケンちゃん。なにをどうすればイイのかわからない。それでもケガをしないように気をつけて、飛び石、一本橋、綱上りと次々にチャレンジする。さて、どこまで行けるかな?

これぞ凝似体験的超最

モニタアセンブラ／グラフィックエディタ

テープ 4,800円 MIA

マシン語もこれさえあればOK

MSXで独自のプログラムを作ってみよう、と考えてる人には待望のソフト。マシン語をフルに活用してリアルタイムゲームがビシビシとプログラムできるのだ。アセンブラのソース・テキストはBASICのエディタで作るので、取り扱いはとっても簡単。それにBASICにはないストリング・サーチ機能もあるのでスムーズにエディッティングが楽しめちゃうのだ。既存のソフトにちょっと飽きたなぁ、と思ったらこのソフトでリフレッシュしよう。ニモニックはもちろんザイログ準拠。オブジェクトやラベルはVRAMの使っていないエリアに作るので、最大8Kバイトものオブジェクトを作れちゃう。なかなかのパワーの持ち主です。モニタはメモリ内容の表示・変更というごく普通の機能の他に、ブレークポイントの設定やレジスタの表示・変更ができる。デバッグにはとっても便利なんだ。それから嬉しいことに拡大表示して絵が作れるグラフィック・エディタもついている。

カロリー計算のプログラム

ROM 5,800円 オーク

食事は栄養のバランスが大切よ

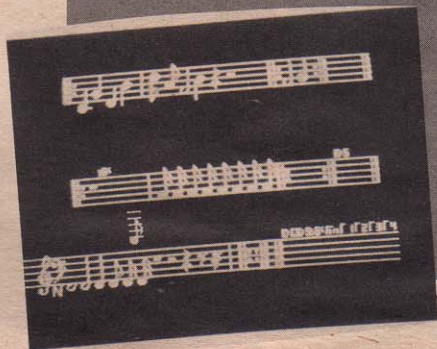
やせた〜い、いえいえ太りた〜い。バストが豊かにならないかしらん。お尻がキュンとならないかしらん。それでね、キリッと顔まで美形になってスタイル抜群！ 道行く人の視線がホット、熱いのよ、ね。と、いった願望は老若男女を問わず誰しも持つもの。でも、目的達成への努力はとっても大変なんよ。途中でめげる人がいっぱいだよね。だから次から次へと新しい美容・健康法が生まれるんだ。その中でもやっぱり食事療法が一番だね。MSXで栄養をコントロール、カロリー計算でイキイキ生活。さあ、健康素敵ライフを実現しよう。

誰でも即ミュージシャンだ ミュージックエディタ

ROM 4,800円 HAL研究所

楽器を弾けなくても、譜面を読めなくても、音楽の成績が悪くても、それからリズム感が悪くても、誰でも彼でもキミでも、このソフトがあれば作曲がお手軽にできちゃう、という有難いソフト。キミが目指すのは、かのモーツァルトかシューベルトか。それとも、船村徹か市川昭介か。お気に入りのサウンドを自分で作って、それから作詞も手掛けちゃう。それで、ひとつ歌でも歌えば、こりゃもうシンガーソングライターだ。は、は、はっ、ほんとかしらん。こりゃ不思議だねえ。笑いが止まらなくなってしまいそ〜。でも、現実だからして、ホント嬉しいのよね。譜面を読む練習をしたければ、既存の曲をインプットすればいい。初歩からの音楽の勉強もOKというワケ。遊べて役に立つソフトですよ。

てな、嬉しい特徴を持つソフトとしてこの他に「アニメエディタ"エディ"」がある。(HAL研ROM 4,800円) コンピュータの持つグラフィック機能をフルに使って、イラストや作図が簡単にできるゾ。メニューは22種類も揃っていてオリジナリティも拡がるゾ。

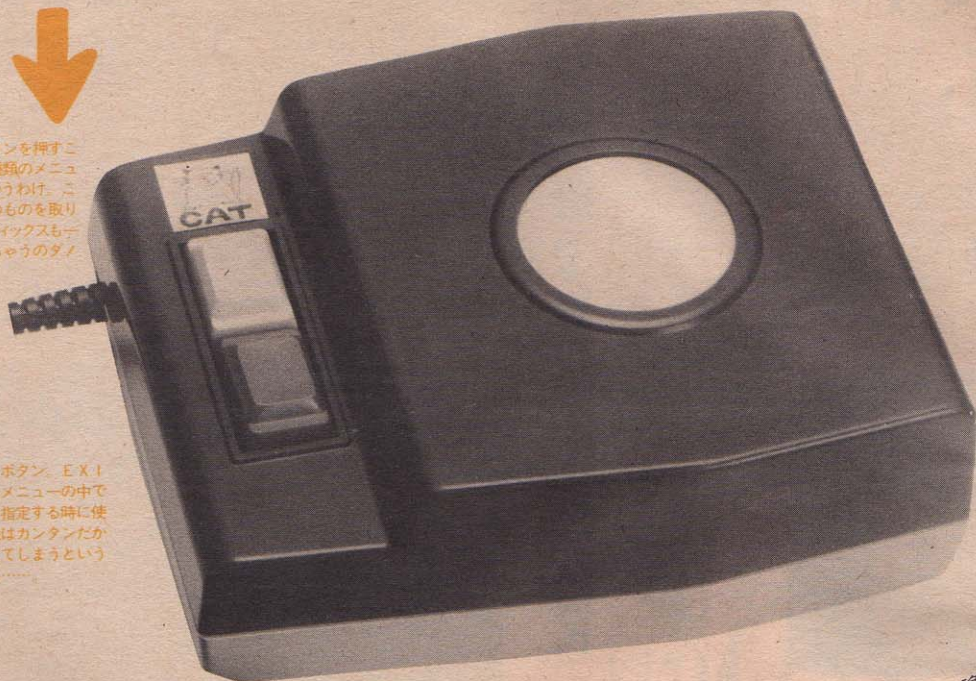
画面に出る五線紙に音符を置いていけば、自動的にサウンドが出て来る。これで手軽に作曲OK。

ゲームもグラフィックもこれでお手軽

MSX用トラックボール

NEW FACE

コンピュータグラフィックスにチャレンジしようとしているキミに明るいニュースがあるよ。MSX用のトラックボールが発売されたんだ。これからはお絵描きも簡単になるネ！

このＥＸＩ・Ｐボタンを押すことで、全部で22種類のメニューが出て来るというわけ。この中からお好みのものを取り出すことでグラフィックスも一段と見事になっちゃうのダ！

これがトリガー・ボタン。ＥＸＩＰボタンで出したメニューの中でコレというものを指定する時に使用する。操作方法はカンタンだから、誰にでも使えてしまうというワケなんですねん……

このボール部分を右に左に上に下に動かすことで、ディスプレイ上の座標の位置が変る。この座標の移動でもって絵を描いたり、色を乗せる位置を指定したり、さらにはその色を決定することもできるというのだ！

今話題のコンピュータグラフィックスにチャレンジしたいけれど、手持ちのＭＳＸはＭＰＣ―10じゃあないのでライトペンが付いてない。理論上はキーボードだけでも絵は描けるはずだけど、はっきり言ってそれほどの腕前はないし、第一めんどくさくて――なぁんて考えている人も多いのではないかしらん。そんなアナタに明るいお知らせ。あのＨＡＬ研究所からトラックボールが発売されることになったのですよ。これさえあればお絵描きだってカンタンなのはもちろんだけど、色の選択はできちゃうし、円や楕円、正方形や長方形なんて好きな形をお好みのサイズで描けてしまう。まぁ言うならば、コンピュータがお絵描きのお手伝いをしてくれるというワケ。これならば美術の成績が2だからって悲観することは少しもない。機械の力をお借りして、より美しっぽい絵が描けちゃうのだから。いやはや、便利な時代ですなぁ。

そのうえ、このトラックボールという機械、ライトペンとしての使い方以外にも、ゲームをするときにはジョイスティックとしても使えちゃう。ゲームによっては微妙な動きができるので、かえってジョイスティックよりもトラックボールのほうが使いやすいぐらいだネ。

まぁ、この他にもいろいろな使い方が考えられるわけで、たとえばキーボードを操作できないような子供にだってこれからはＭＳＸを使うことができるのですよ。

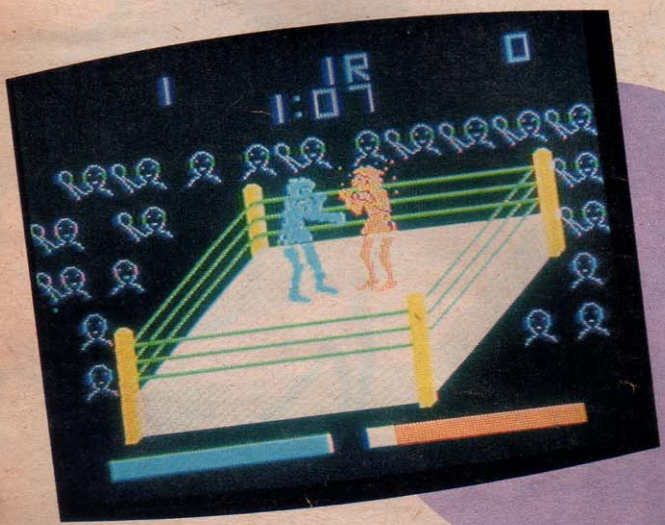
このトラックボール、おまけに操作方法をベーシックの文章に変更できるカセット・ジェネレーストが付いて、お値段は2万円弱の予定。

▼ＣＡＴを使えば全15色のこんな可愛い猫も描けるぞ

▼ＨＡＬ研さんのトラックボールの愛称は〝ＣＡＴ〟。この子猫ちゃんの登場でＭＳＸもグーンと使いやすくなったのですよ！　ハイ。

この人がＭＳＸ用トラックボールを開発した金田猛志サン。ガールフレンド募集中だって

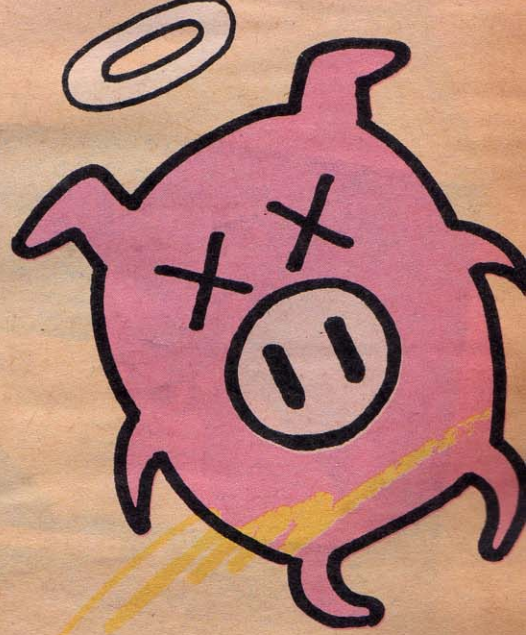
SOFT INFORMATION PART▲2

パワフルなソフトがキミをKOするゾ!!

ヘビーボクシング

ROM 4、800円 HAL研究所

男と男の手に汗握る殴り合い。プロレスもイイけどボクシングはそれ以上の迫力モノだネ。で、この迫力をMSXで楽しんじゃおうというのがこのゲーム。なにせ3―Dタイプだからリアリティは満点だし、ボクサーの動きだって本物そのもの。ゲームが白熱化してくるとMSXゲームということも忘れちゃって、ついディスプレイを殴りつけて手にケガをする奴まで出て来たりして……困ったモノですなあ。だってボクサーはジャブやフックやストレート、そしてアッパーカットといった基本的なテクニックはもちろんのこと、クロス・カウンターみたいなプロのボクサーだってめったに見せないようなハイテクニックまで使いこなして来ちゃうのだから。1ラウンドは1分30秒。12ラウンド制なんだけれど、ダウン率はかなり高い。殴られたボクサーは汗を飛ばすなど、かなりのド迫力! さてキミは勝てるかな。

ハイテクニックを駆使して敵を倒す。3―Dボクシングの迫力は本物にソックリ。思わずディスプレイを殴ってしまいそうになっちゃうぜ!!

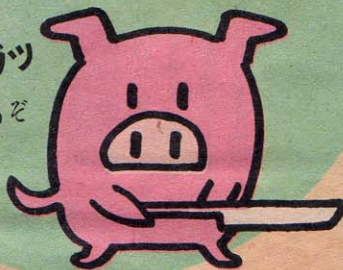
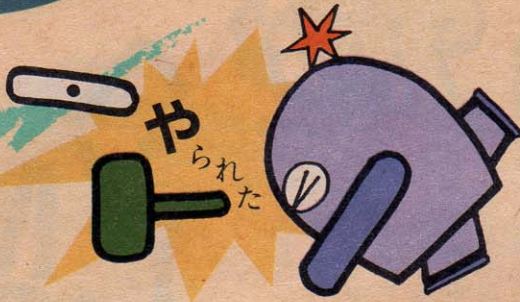
そりゃね、かわいいほうが楽しいに決まってるん

ぶた丸パンツ

ROM 4,800円 HAL研究所

雷のパンツ君が空から落とす卵を受け止めようと、ぶた丸は短い足でチンチク、チンチク動き回るのです

ボクがうわさのパンツ君です

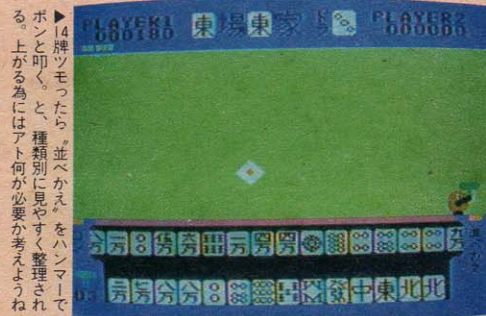
ちりとりおじさんに食べられると万事休すだゾ

主人公の子豚「ぶた丸」君がたまらなくカワユイのがこのゲーム。ヒットしそうな商品ていうのはキャラクタの可愛さが大切な要素だけど、その意味ではこの「ぶた丸」君、言うコトなし。雲の上から現われては、どんどん卵を落としてくる意地悪な「雷のパンツ君。ちっちゃなフライパンかかえて卵を受け止めましょ。無事に受け止めて土管の中に15個貯めれば見事一面クリア。でもチョコチョコと一生懸命に働くぶた丸君、夢中になってると石ころにぶつかってズッコケる。卵はどんどん降ってくる。当たればもちろんアウト。あわれ「ぶた丸」君はあの世行き、アーメン。卵だけじゃなくて、大口あけて走ってくる恐怖の「ちりとりおじさん」なんてのもいる。おじさんは卵の殻を掃除しに来るんだけど、一緒に「ぶた丸」まで連れて行かれないように注意しようね。土の中からはモグラまで出てくるぞ。「ぶた丸」君は赤い卵を受け止めたときだけ「パンツ」君に投げ返してやっつけられる。あとはひたすら卵を受け取めるだけ。このゲーム、プレイすればする程「ぶた丸」君が可愛く思えてくるゾ。何とか「ぶた丸」を生き伸びさせたい…そんな想いがヒシヒシと胸にせまってくる。大騒ぎのギャングゲームの決定版。

パイパニック

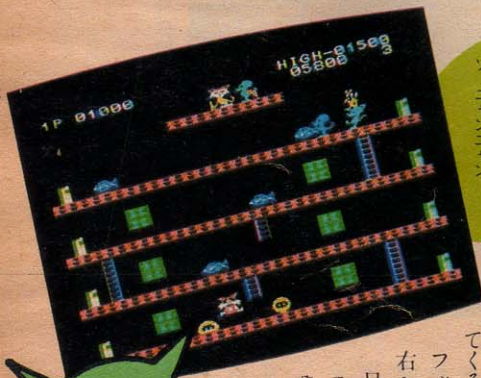
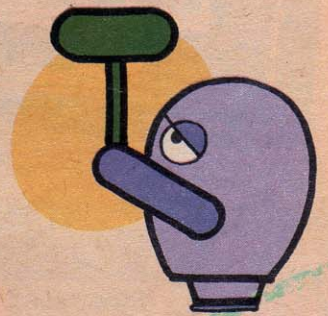
ROM 4,800円 アスキー

▲ジャン吉くんがハンマーで牌を叩き落とすことがツモなんですよ

今や雀荘は自動卓が主流。洗牌も積みも、サイコロ振りも機械がすべてやってくれる。こりゃホントにラクチン。コンピュータが進展するととても便利になるんだね。と、ところがどっこい。このパイパニック、一応は麻雀ゲームなんだけど、これが実に原始的かつメンドーなんだ。牌はつもっちゃくれない、邪魔物はワンサカ出て来る。時間もチックタック追いかけてくる。その中でシッカとドラを見きわめ役作り、そして上がらねばならないのだ。キミの手となり足となり牌をつもったり、並べかえたりしてくれる「ジャン吉くん」を上手にコントロールして頑張ろう。麻雀が強いからといって、見事に上がれるとは限らない。なんたって牌が本当にパニックするあたふた、あわてちゃうゲームなんだ。沈着かつ冷静・敏速に。

▶これで上がり、と思ったらロンを叩く。でも間違ってると〃チョンボ〃が脳天を直撃するのじゃ。アト、サイコロ・点棒に気をつけて。

▶14牌ツモったら〃並べかえ〃をハンマーでポンと叩く。と、種類別に見やすく整理される。上がる為にはアト何が必要か考えようね

マウザー

ROM SONY

▲にゃんこの行く手にはオイシイおとと、イジワルネズ公が待ち受けているんだゾ、ニャンニャン。

ぼくは可愛い〃にゃんこ〃。名前はチトわからぬが、ゲームの主役なんだよ。舞台はビルのようにフロアが何階にも分かれている。「こんち」と1階から入ってきます。そしてはしごをつたって、上のフロアへと上がっていくんだ。途中には大好物の〃おとと〃が何匹もころがってる。それは美味しくいただくことにしています。楽しそうだなあー、と思っちゃ甘いなあ。トムとジェリーじゃないけれど、いじわるネズ公がやっぱり登場するんだ。そして、上の階から花ビンのようなものを投げつけてくる。当たっちゃオシマイ。フットワークを生かして右へ、左へ素早く移動。目指す最上階に向けてニャンとも頑張らなきゃならんゲームなんだ。

のどかだな〜あ MSXでメルヘンしてみよう

ブギウギジャングル

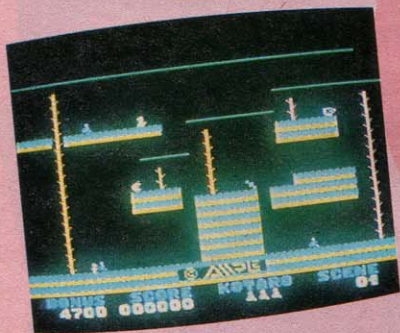
ROM 4,000円　アンプルソフト

ヘンゼルとグレーテルじゃあないけれど、森の奥にあるというオカシの家めざし食いしん坊は旅を続ける…。

食欲の秋とはいうけれど、食いしん坊には一年中いつでも秋みたいなもんで、なにを見ても食いたくってたまらない。宮沢賢治の詩の世界じゃあないけれど「東に美味しいソバ屋があると聞けば行って試食をして……」みたいな具合に多少の時間や苦労はものの数じゃあない。頭にあるのは、とにかく美味しいモノを食べたいってことばかり。このゲームの主人公もそんな食いしん坊のひとり。ジャングルのあっちこっちに置いてあるケーキやローストチキン、キャンディなどを次々に食いまくる。こんな奴に食われちゃあオレたちの食い分がなくなると追いかけてくる男たちを振りきって、食いしん坊クンはどこまで食いまくりの旅を続けることができますか——あとはキミの腕次第。でも好き嫌いの激しい人はこのゲームには向かないね。食べ残しがあると画面が変らないんだから。

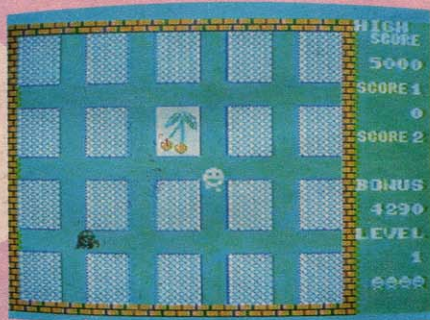
フルーツサーチ

ROM 4,800円　HAL研究所

フルーツに目のない女の子たち、数学に弱い男の子、みんな集合だ。頭のトレーニングの時間だよー。

数学の授業でも組み合わせっていうのは難かしいんだよね。それを楽しみながら身につけちゃおうてのがこのゲーム。何と偉大な…感涙ですなア。3人から5人の女の子が持っているお皿に、どんな果物が隠してあるかを推理していこう。手がかりはコンピュータが与えてくれるヒントだけ。青いマークの数は果物の種類を、どの女の子かは赤いマークが出てくるよ。最初は簡単だけど果物がドンドン出て来るサアー大変。頭がハチャメチャになってくるコト受け合い。試してみられる回数は3人で15回。4人で25回、5人で20回。ヒントを参考に推理を開始しよう。このゲームでキミの頭もフル回転だ。

ペアーズ

ROM 4、800円　HAL研究所

恋人同士かな？ かわゆいキャラクタが一生懸命カードをめくっていくぞ。黒いオバケに捕まらないように頑張ってペアのカードを探し出そう。ペアができれば迷路は減っていきまっせ。

一見すると迷路がつくられてるんだけど、実は裏返しになったカードなの。早い話がこのゲーム、神経衰弱なんだけど、お化けにつかまらないように逃げながらカードをめくっていくのだ。カードを裏返すと、キレイなフルーツが現われる。同じ札を選べば得点よ。これが簡単そうで実はなかなかムズかしい。逃げるのに必死になっていると、めくったカードを忘れちゃうゾ。ジョーカーカードは本誌でおなじみMSX坊やだよ。どのカードとペアかはわからない。ハラハラのリアルタイム神経衰弱。

BEE&FLOWER

ROM 4,000円 シンクソフト

今日はポカポカいい天気。お花畑も満開だ。こんな日は人間だけじゃなく蜜蜂も頑張って働きまっせ。てなワケで君は、蜜蜂をあやつって花から蜜を集めるのだ。ニコニコ顔のお陽様が顔を出して、また隠れるまでに何度も花と巣を往復しなければならんのだ。ノルマは厳しいでぇ。一生懸命に働いている最中、トンボやスズメ蜂、てんとう虫なんかが邪魔しにくるぞ。自然は苛酷ですな。蝶が蜜を吸うと花は枯れてしまうし、野原には捕虫アミを持った小僧たらしいガキが走りまわっているし…もーイヤなんて言わないで。蜂サンには蜂サンの武器がある。トンボやてんとう虫にはネバネバの蜜でやっつけよう。角砂糖を落とせば少年や蝶は思わず引きつけられてしまうのだ。このゲームは時間制。太陽が移動するにつれて画面背景も淡い青から赤、シアン、またブルーへと美しく変化しますよ。君の一日のノルマは芋虫の数でしっかり表示されているからサボるわけにはまいりません。虫取り少年も朝日覚め、日暮れ頃には、しっかり家へ帰ります。時間経過がよーく分って楽しいね。ゲームは全部で9面まで。クリアすればする程トンボや、スズメ蜂、てんとう虫達が増えていきます。蜂は二度刺しても死ぬわけにはまいりません。こりゃ大変な一日になりそうだ。

小春日和のお花畑を働き回る蜂サン。一見のどかそうだけど実は敵がウヨウヨしてるのダ。さあ天敵のトンボやてんとう虫をかわしながら頑張ってミツを集めましょ

コンドリ

ROM 4,000円 クロストーク

人間ちゅう動物は世の中でいちばん残酷な動物だって説があるけれど、そりゃあ本当なのかもしれないネ。だってフツ〜の動物ならば自分が生きるためにしか他の動物を殺すことをしないけど、人間は楽しみのためだけにどんどん動物を殺してしまう。いやぁ、本当に残酷な動物ですなあ〜。というワケで、高い崖に巣を作っているコンドリくんの一家の悩みのタネも人間。気球に乗って巣にやって来ては卵を盗んでいってしまうのですよ。だから巣に近づく気球はくちばしでつっつき落とさなくっちゃあいけないけれど、そればっかりに気を使っていると、今度は猫が巣を荒しにやってくるわけ。気球から射かけてくる矢に気を配りながら、この二つの敵を相手にしなきゃあならないんだから、コンドリくんも大変ですなあ……。まあ、この辺の事情はキミのお父さん・お母さんも変わらんと思うけど。

気球からの矢を避けながら、母さんコンドリは人間と猫を相手に一歩も退かない。いやぁ、母親っていうのは強いもんですなぁ……!!

ピッキー

ROM 4、800円 HAL研究所

一時期エスパーものの映画が大ヒットしたのは知ってるよね。あるいはスプーンを曲げたり、壊れた時計を直しちゃう超能力少年を見て一生懸命マネした人も多い筈。このゲームそんなエスパー少年が主人公。小柄でかわいいピッキー君。でも彼には自分のまわりの岩を近づけたり遠ざけたりする超能力があるのだ。この武器を使って、悪者の「デビルもぐら」をやっつけよう。岩をうまく動かしてもぐらに当てればOK! 岩の不思議な動きはまさに宇宙的なアクションだ!

小柄だけどツオいんだ、だって僕は超能力少年ピッキー君。どんな大きな岩だって自由自在に動かせるんだ

おっとっと、敵につかまりそ〜だぐわんばるぞお!!

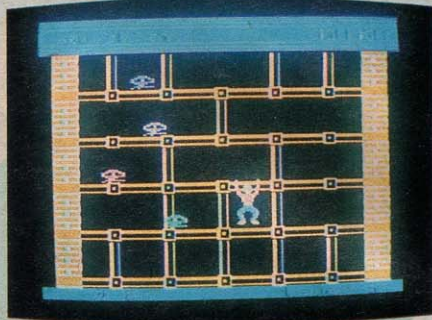
ハイウェイスター

ROM　4,800円　ウェイリミット

ディスプレイの右側に白旗の位置を示すマップがある。キミはそれを見ながらトマト号を走らせる。黒い軍団の追撃をしりぞけろ!!

田舎町でのラリーがスタートする。赤いボディがひときわひきたつトマト号を駆って、キミは疾走するのだ。ガソリンも車の整備も万全、あとはキミのドライブテクにかかっている。特に変わったルールはない。マップの指示に従って白旗をクリアするだけだ。ただし、行手をはばもうと黒塗りの車が3台トマト号を狙っているゾ。しつこさでは有名な黒い軍団に襲われたら、いくらトマト号といえどもお手上げだ。しかし、ラリーに勝つためには、敢えてこの危険に立ち向かわなければならない。さあ、スタートはもうすぐ。キミのトマト号は果たして優勝フラッグをきれるか。

SQUISH' EM

ROM　4,800円　シリウス

クリーピーと呼ばれるビルに住みついた怪物たちが、キミの足を引っぱったり、物を投げつけて邪魔をする。もしつかまったり、落下物にぶつかってしまうとキミは下へ落ちてしまう。ジ・エンドだ。

何やら読みにくいタイトルだけど、これスクイッシュゼムと読むんだ。どういうゲームかと申しますと、お金のいっぱい入ったカバンが放ったらかしにされていると言われる48階建てのビルに忍び込み、カバンを手に入れるというゲームなのだ。しかし、そのビルには何匹もの怪物が住みついていて、近寄る者をことごとく恐ろしいめに会わせるという。それでも、お金の欲しいキミはビルの48階目指して出かけていくのね。さあ、一夜にして億万長者になれるでしょうか。一歩スタートしたら、途中で引き返すことはできない。ノルかソルかの大勝負、いざスタートなのだ。

ミッドナイトビルディング

ROM　4,800円　ウェイリミット

スパイと言えば聞こえはいいが、まあ空巣ですね。真夜中にビルに忍び込み、1階にある重要書類を盗み出す、というゲームなんだ。まず侵入するところはビルの8階。で、各階に3人ずつ巡回しているガードマンに捕まらないようにあたりに気を配りながら進み、下のフロアを開ける鍵を探して1階ずつ降りて行き、書類を盗み出すのだ。

スパイの視野は真夜中ということもあって、自分のまわりだけだ。しかし、ガードマンがどこにいるかだけはハッキリと判る。下の階に降りるために、スパイはまず鍵を探さねばならない。

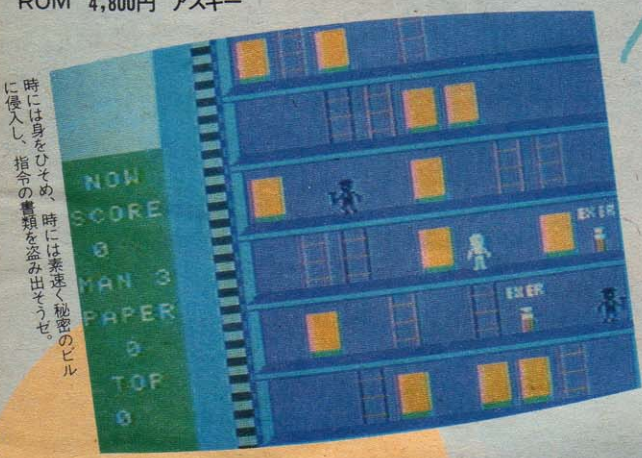
ウォーリア

ROM 4,800円 アスキー

ヨロイ兜に身を固め、青竜刀を片手に持てば、気分はまるでギリシャ・ローマの戦国時代。迷路の中にいる怪物と戦ってカワユイお姫様を助け出せばキミは英雄になれるのだ。ディスプレイ上には常に戦士の体力・防御力・金力等々の状況が表示されていて、これが冒険を続けるうちに出逢う事件や戦いによって増えたり減ったりする。色男、金と女はなかりけり——なんて言うけれど、こうしたものは多いにこしたことがない。なんてったって、腹が減っちゃあ戦は出来ないもんねェ……。迷路はさまざまな方向にわかれていて、どの道を選ぶかで戦士の運命も変ってきちゃう。MSX用としては初のロールプレイングゲームなのです。

迷路中にはいくつもの？が出てくるが、これをいかに処理するかで運命は決まる。ゲームは長時間にわたるのでテープに保存しておいてもイイね。

ラダービルディング

ROM 4,800円 アスキー

時には身をひそめ、時には素速く秘密のビルに侵入し、指令の書類を盗み出そうゼ。

ゲームの初めにキミには指令が与えられる。「ビルAに侵入せよ。秘密書類を5通集めるコト！」キミはアポロキャップに半ズボンの少年探偵だ。ビルには各階に秘密のドアが一杯。中に入ってみなければそこが書類のある場所かどうかはわからない。もちろんトイレやレストランだって事もあるのだ。おまけに各階には刃物を持ったヤーサマ達がウヨウヨと警備している。ぶつかったらもちろんアウト。彼らの目を盗み、唯一の武器である消火器を頼りに階段を登り続けなければならないゾ。屋上に無事たどりつけば次なる指令がキミを待っているゾ。

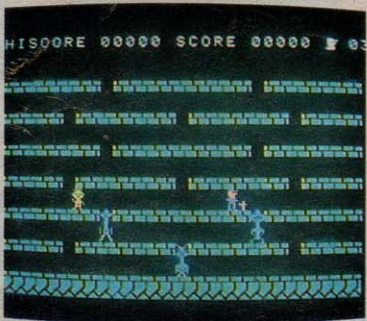
イリーガス

ROM 4,800円 アスキー

ここは三次元の迷路の中。キミはカーソル・キーを頼りにここを脱出しなければならない。でも、磁石も地図もないのでディスプレイに表示された時計と太陽の動きを常に頭に入れておかなければ、今どの辺にいるのかわからなくなってしまうというわけ。場合によってはいつまでも同じところをウロウロなんてこともよくあるね。おまけに夜は赤外線ビュアーがなけりゃあ前も後もわからないほどの暗やみに……。このビュアーのありかもわからないし、落し穴もあるし、いやあしんどいゲームです。

よぉーく周囲の状況をとらえていなければ迷子になっちゃう。しかもエイリアンが出て来たりして、本当に怖いゲームなのですよ！

ジョーキングマン

ROM 4,800円 クロストーク

いたずら好きっていうのは好奇心にあふれてるって事なんだ。だから気が向いたら危険をかえり見ずにどこへでも忍び込んじゃう。キミのまわりにも、こんな感じの子いるね。さあキミはいたずら大好き少年。監視員のネコの目を盗んで工場に侵入だ。点検ロボットが頭を出したらハンマーで一発お見舞いしよう。捕まらずに何発たたけるかな？

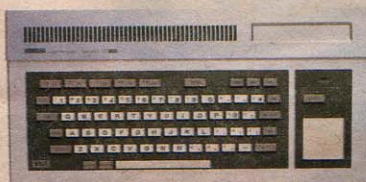
迷路のように複雑にいり組んだ工場の中はスリルがいっぱい。唯一の武器はトンカチだけだ。さあドンドン叩きまくれ！

YAMAHA

MSXマークの付いているソフト及び周辺機器が利用できます。

いま、新しい「自由」がはじまる。ヤマハMSX。

ホームパーソナルコンピュータ YIS303/503

いま、新しい「自由」を獲得したパソコンが、ボクたちの前に姿を現わす。ヤマハからホームパーソナルコンピュータYIS303/503、新登場。基本アーキテクチャーは話題の共通仕様MSX。これまでハードやソフトの「互換性」がないために味わった不自由さ、それがもう無縁となるドリームマシンだ。目的に合せてMSX共通の豊富なソフトや周辺機器を選択していけば、ゲーム・学習サポートを始め、ワープロやデータベースに、さらにはニューメディアのインターフェースにまで、ヤマハMSXは、ボクたちの望み通りに変身する。またヤマハ独自の音楽拡張機器やソフトでシステムアップすれば、YIS303/503は本格的ミュージックコンピュータに早変り。FM音源による高度なサウンドで自動演奏はもち論、音声合成から最高8重奏のオーケストレーションまで思いのまま。その他、自分だけの音作り、演奏データの記憶・再現等、無限の音楽パフォーマンスを秘めている。パソコンの新しい「自由」、ヤマハMSX。

YIS303

11月10日発売……………… ¥49,800

YIS503

12月10日発売……………… ¥64,800

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局
私書箱3号 日本楽器製造株式会社AY-XH係まで

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

監修　渡辺 茂（東京大学名誉教授・日本マイコンクラブ会長）

幼児用学習ソフト

まんてんくん

《知力》が芽ばえて伸びる 大切な時期に効果的です

子どもの興味と能力に合わせて、楽しく学ぶ習慣をつけるまんてんくん

だから好評

使い方はかんたん。
画面と対話しながらマイペース学習

実際の教育の現場で、子供の反応と実績をたしかめた、確かなプログラム

ひらがな使用とはっきりした画面で子供が自主的に学習できます。

映像世代に合わせたポップな画像と楽しいサウンド表現

- FM-7（カセットテープ）
- ベーシックマスターMARK-5（カセットテープ）
- SMC70／777（フロッピーディスク）
- MSX（カセットテープ）

1 数の導入 3〜6才

1 数えることの学習
2 10の合成・分解
3 120までの数

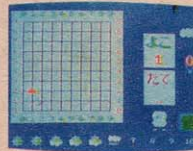
2 計算力Ⅰ 4〜7才

1 合成・分解
2 計算式による加減
3 一定数からの減法

3 計算力Ⅱ 5〜7才

1 図形による合成・分解
2 数の大小比較と数列
3 表による加減

4 記憶力 3〜6才

1 神経衰弱
2 数とアルファベットによる記憶力の問題
3 図形による記憶力の問題

5 思考力 5〜7才

1 図形による演算1
2 図形による演算2
3 座標

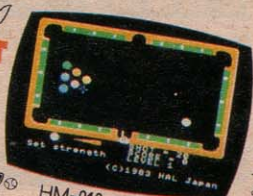
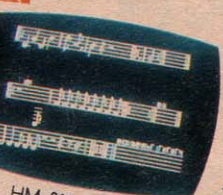
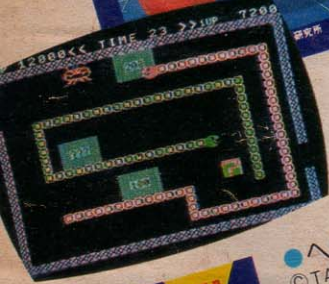
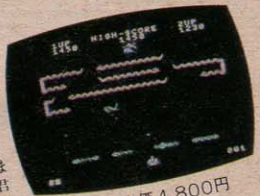
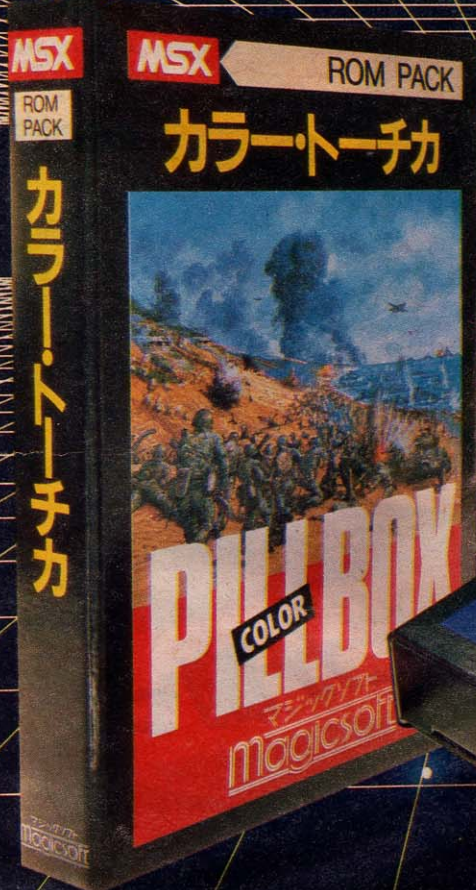
6 反射性 5〜7才

1 数による反射性の問題
2 アルファベットによる反射性の問題
3 図形による相関

各巻￥9,800（カセット3巻・説明書付）

株式会社 ランドコンピュータ

お問合せは＝東京都渋谷区神南1-19-4日本生命アネックス （株）ランドコンピュータ パソコンシステム部☎(03)462-5858(直通)または(03)462-2211(代表)まで

★ニックネームは、"CAT"だヨ!★
キーを叩いているだけじゃ、もうつまらない!トラックボールで自由自在にコントロールしてみよう。この"CAT"は、ゲームに、ミュージックに、アニメーションに…etc、何にでも使える万能入力装置なのだ!
このトラックボールはキャット マークの付いているソフトに使えます。
CAT
●テープソフト
(アニメエディター"EDDY")付
定価14,800円
●アニメエディター"EDDY"
©HAL研究所
イラストを描く、作図をする、そんな君にはこの"EDDY"が最高! メニューは豊富に22種類。円、楕円、四角形の自動作図から、ドロー、ライン、ペイントまで、何でも描ける! カラフルさが嬉しい15色、もちろん文字もOK。できた作品は、そのままでもBasicに直してもセーブ可能。
●スペースメイズアタック
©HAL研究所
宇宙エネルギーを支配する秘宝『フォルス』それは迷路の奥深く、防衛軍に守られている。君はスペースシップに乗り、苦難にめげずに秘宝に迫れ!『フォルスの鍵』を探せ! 16面の迷路が君を待つ! 運動神経と推理力を競うメイズゲーム。
HM-006
定価4,800円
MSX
ROM PACK
スペースメイズアタック
SPACE ATTACK MAZE
HAL
株式会社 HAL研究所
〒110 東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F ☎03-834-7671
●スーパービリヤード
©HAL研究所
鋭く狙ってミラクルショット! 君はもうハスラーの気分! 知的で、大人のムードにあふれたビリヤードが、実にリアルに、本格的に楽しめるのがこのゲーム。複雑に跳ね返り、ぶつかりあう7個のボール、どこまで推理できるかな? 実力に応じて、難易度を変えて遊んでみよう!
(C)1983 HAL Japan
HM-010 定価4,800円
●ミュージックエディター"MUE"
©HAL研究所
音楽が大好きだから、作曲してみたい。でも楽器は弾けないし、譜面が読めないし…。そんな君にぴったりのソフトがコレ! 画面の5線紙に音符を入力していけば、即座にサウンドが跳び出して、君の音感はどんどんアップ! これさえあれば、未来の大作曲家も夢じゃない!
HM-011 定価4,800円
●フルーツサーチ
©TAKARA・
©HAL研究所
どの女の子のお皿に、どのフルーツが載っているか? ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう! 順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭を訓練すれば、学校の成績もどんどん上がる? 楽しくてためになる、おもしろ推理ゲーム。
MSX
ROM PACK
フルーツサーチ
FRUIT SEARCH
HAL
PUSH SPACE KEY
HM-002
定価4,800円
ワンダーランド
御

満員
MSX ROM PACK HAL
スーパースネーク
SUPER SNAKE
●スーパースネーク
©HAL研究所
君はドン欲なヘビだ！ 四角いジャングルの中で、どんどん「得点エサ」にカミついてハイスコアをめざそう！ 壁や自分の胴体にぶつかると死んでしまうから、ぐるぐるトグロを巻いて逃げ場がなくなったりしないように注意すること。スピード感もバッチリの傑作反射ゲーム。
HM-005
定価4,800円
MSX ROM PACK HAL
ぶた丸パンツ
BUTAMARU PANTS
●ぶた丸パンツ
©HAL研究所
主人公は子豚のぶた丸!? いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやっつけよう！ でも卵に熱中していると今度は横から「ちりとりオジサン」が……。卵の殻と一緒に掃除されないようにジャンプ！ ハラハラドキドキのギャグゲーム
HM-007
定価4,800円
●ピッキー ©HAL研究所
君はかわいいピッキー君。 大きな岩を自由自在に動かせる超能力を持っている。でも油断は禁物、 コワイ『デビルもぐら』がいつモコモコ顔を出すかわからないぞ！ 岩をぶつけて憎い『デビルもぐら』をどんどんやっつけよう。 ぶきみな動きて、君 の方向感覚をためす、ユニークゲーム。
HM-009
定価4,800円
HM-004
定価4,800円
●ピクチャーパズル
©HAL研究所
ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字、ひとつ選んで16分割の画面に入れよう。意地悪なコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるか? 刻々と時間は過ぎていく。世界記録をめざして急げ！ 君の知能の限界に挑戦する、パズルゲームの傑作。
HAL の MSX ワンダーランドに、おもしろソフトが勢ぞろい！ ユニークなキャラクタ一達が大活躍、スリル、スピード、サスペンスで迫る！ 君のハートを、ダンゼンとりこにするゾ！
MSX ROM PACK HAL
ヘビーボクシング
HEAVY BOXING
●ヘビーボクシング
©TAKARA・
©HAL研究所
試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる！ 右、左、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、 フットワークやダッキングのテクニックも駆使して、カウンターパンチを決めよう！ はたして君は何ラウンドで敵を倒せるかな？ 最高にリアルで迫力十分の格闘ゲーム。
HM-008
定価4,800円
●ドラゴンアタック
©TAKARA・©HAL研究所
恐るべき生命力を持つドラゴン軍団が攻めてくる！ 君の武器は、 ユーモラスなカニ型戦車1台だけだ。おぞましいドラゴンは、胴体を撃ち抜いても分裂してすぐ生き返ってしまう。敵の弱点はどこなのか? 君の反射神経を鍛えなおす、興奮と緊迫のバトルゲーム！
HM-003 定価4,800円
●ステップアップ
©TAKARA・
©MARVEL
生か、死か！ 恐怖のビルに挑む、君は孤独なクライマー。 落ちたら最後、 硬い地上に叩きつけられて、命がない。次々と襲いくる怪物どもの攻撃をかわし無事に屋上で宇宙船に救助されるまで、絶え間ない緊張の連続！ 高所恐怖症パニックの決定版リアルタイムゲーム。
HM-001 定価4,800円
HALが創った

MSX
SOFTWARE & BOOK
だれにでもコンピュータがさわれること。
それは、私たちの願いです。
まずは、ゲームでコンピュータと
つきあってみませんか。
さあ、キーボードの上に
指をおいて下さい。
きっと、新しい世界が
広がり始めます。
MSX ROM PACK MOLE
MSX ROM PACK ギャングマスター
BANK
MSX ROM PACK 3Dテニス
MSX ROM PACK ブレークアウト
MSX ROM PACK パソコン作曲家
ROM PACK カラー・トーチカ
MSX magazine
ASCII

ラリ勢揃い、
だから操作は簡単。
い。

※ MSX マークは、マイクロソフトの商標です。
べます。

シンクソフト

BEE＆FLOWER

君の操る蜜蜂は蜂の巣と花を往復し蜜を集める。しかし、その間トンボ、スズメ蜂、虫取り少年までが蜜蜂の邪魔をするから注意。 ■ROM PACK Ⓙ

ウェイリミット

ハイウェイスター

ルールはマップの指示に従って白旗をクリアーするだけ。しかし、3台の黒い車が君の車をめがけ突進してくる。やつらをうまくかわせ。 ■ROM PACK Ⓙ

ミッドナイトビルディング

産業スパイの君は、ビルの屋上から忍びこみ、一階にある重要書類を盗まなければいけない。各階には3人づつ警備員がいるぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

ジックソフト

カラー・ミッドウェイ

空母・戦艦・巡洋艦など雲霞のような敵勢が見渡すかぎり威力を発揮。3機の爆撃機を率いてさっそく艦隊に攻撃開始！ ■ROM PACK Ⓙ

カラー・トーチカ

敵兵が君のトーチカをめがけて猛攻撃をかけてくる。敵兵の手榴弾で爆破されないうちに、マシン・ガンで撃退せよ！ ■ROM PACK Ⓙ

シリウス

ターモイル

君は宇宙空間の迷路に迷いこんでしまった。次々に襲ってくる敵の宇宙船を破壊しながら、エイリアンのたまごを回収せよ。 ■ROM PACK Ⓙ

スクイッシュゼム

実はビルの48階には札束いっぱいのカバンがある。そのお金はカバンを手に入れた人のもの。しかしビルには怪物がいるぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

ットーミュージック

パソコン作曲家

MSXから次々に示される色々な曲。その中からお気に入りのメロディ、リズムを選ぶだけで、何とオリジナル曲が作れます。 ■ROM PACK

ミュージック・ハーモナイザー3

心に浮かんだ自分だけのメロディーをこのハーモナイザーに入れてください。伴奏つきの素敵なオリジナル曲が作れます。 ■ROM PACK

アンプルソフト

CAR RACE

君は迷ドライバー？ハイテクニックで荒っぽい回りの車を追い越し、走行距離を伸ばして欲しい。ガソリンはどんどん減っていくぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

SUPER DRINKER

酒のためならお巡りさんも恐くない！ボトルを全て飲み尽して隣の街に逃げよう。ただ、飲み過ぎたり酔いがさめると大変だぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

クロストーク

コンドリ

君は崖に巣を作ったコンドリ。気球に乗った人間どもが、巣の玉子を盗みにくるぞ。さあ、巣に近づく気球をくちばしでつつけ！ ■ROM PACK Ⓙ

ジョーキングマン

君はいたずら大好き少年。監視員のネコの目を盗んでは、工場に忍び込む。作業ロボットが点検の際、頭をだしたらハンマーで叩け。 ■ROM PACK Ⓙ

ブギウギジャングル

小太郎くんは何とかしてジャングルでプレゼントを集め、あいちゃんの家へ。はたして、こわい番人の目をどうかわすか？ ■ROM PACK Ⓙ

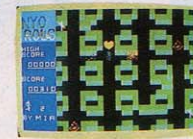
スクランブルエッグ

ポポロン号は今日ものんびり、ふわふわパトロール飛行をしている。ん？前方から飛んでくるのは何だ。タ、タマゴの大群だあ！ ■ROM PACK Ⓙ

MIA

ファイナル麻雀

持ち点30,000点からスタート。裏ドラあり、カンドラなし、喰いタンありの一翻縛りルール。リアルなパイの表示で迫力も満点。 ■ROM PACK

ニョロルス

西暦21XX年。地上は巨大なヘビ"NYOROLS"の住み家と化し、人魂まで現われる。君の分身能力で"NYOROLS"と人魂を絶滅せよ。 ■ROM PACK Ⓙ

おてんばベッキーの大冒険

今日もベッキーは秘密の階段屋敷へ。階段を昇ったり降りたり、穴を掘ったり落としたり。彼女の背後には、エイリアンが迫る。 ■ROM PACK Ⓙ

QUICK SHOT™

クイックショットは、新しい操縦桿方式で平面的なゲーム展開を立体的で臨場感あふれるものにしてくれるジョイスティックコントローラ。2スイッチ4方向のコントローラなど、新しい機能がいっぱいだ。君もクイックショットでリアルなゲーム展開を楽しんでみよう。

定価4,200円（〒1,000）

ウォーリア

君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待ち受けているものは何か。経験を活かして、見事、王女を救いだせ。 ■ROM PACK Ⓙ

ジグソーセット

「コアラ」「橋」「蝶」「魚」の中から好きなパズルを楽しもう。ピースは最高96個。レベルは、実力に応じて4段用意されている。 ■ROM PACK Ⓙ

アドベン・チュー太

ダイヤモンドをねらって悪魔の城に忍びこんだ勇敢なチュー太。悪魔の手先のかえるを避けて、早くダイヤを見つけなければ。 ■ROM PACK

MSX SOFTWARE

MSX用ソフトがス
ROMカートリッシ
手軽に楽しんで欲し

各定価4,800円(〒500) Ⓙはジョイスティック使用可 Ⓟはパドル使用可●RAM16Kバイト以上のMSX仕様のマシンならすべて

アスキー

ゴルフゲーム

MSXカントリークラブへようこそ。当クラブは、バンカーはもちろん、ウォーターハザードあり、立木ありの9ホール。 ■ROM PACK Ⓙ

MSXダービー

コンピュータが発表するオッズと各出場馬のデータから勝馬を予想投票。はたして君の予想馬の健闘ぶりやいかに。 ■ROM PACK Ⓙ

クレージーブレット

君はタンクを操縦しつつ誘導弾で敵を撃破。誘導弾は君の操縦するタンクの方向に飛んでいく。2人で遊べば気分は戦場。 ■ROM PACK Ⓙ

ギャングマスター

君は各場面で出される難問、コマの場所と色当てゲームに挑戦。ゲームを解けた者のみが金庫室に近づくことができる。 ■ROM PACK Ⓙ

3Dテニス

「来た!フォアだ。やったリターンエース。」手に汗にぎる興奮の本格的スポーツゲーム3Dテニス。MSXカップの覇者は誰? ■ROM PACK Ⓙ

マリンバトル

駆逐艦MSX号を中心に繰り広げられる一大スペクタクル。空から海上、海上から海中への大死闘。さて、君は生き残れるか。 ■ROM PACK Ⓙ

ムーンランディング

君はおんぼろ月着陸船のパイロット。完全手動による制御とロケット噴射だけで目的地に軟着陸させるのが君の任務。 ■ROM PACK Ⓙ

スターコマンド

これぞスタートレック型ゲームの決定版。リアルタイムの戦いの中で、宇宙船を操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。 ■ROM PACK Ⓙ

ブレークアウト

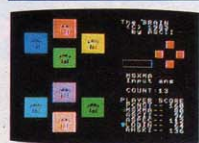
ただのブロック崩しと思ってなめたらダメ。ブロックのパターンは何と120面もあり、重大な秘密が隠されている。 ■ROM PACK Ⓙ Ⓟ

MOLE

穴から顔を出す8色のもぐらを、8色に変化するハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと大ピンチ。 ■ROM PACK Ⓙ

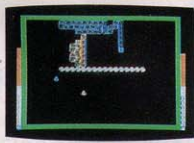
MSX-21

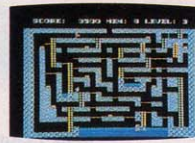
ブラックジャックとポーカーで、君もギャンブラーの気分を味わってみないか。コンピュータとの駆け引きはスリル満点。 ■ROM PACK Ⓙ

ザ・ブレイン

君の記憶力にコンピュータが挑む。コンピュータが指定するセルを、音と光を頼りに君はどこまで覚えることができるか。 ■ROM PACK Ⓙ

パスボール

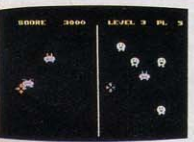
3次元2人制バレーボール。コートに映るボールの影を見て、レシーブ!アタック!上達すれば時間差攻撃もできる。 ■ROM PACK Ⓙ

コメットテイル

宇宙を飛び続けなければならない彗星コメット。自分と同じ色の宇宙塵を食べると尾が伸び、ある程度伸びると脱出口が開く。 ■ROM PACK Ⓙ

ライズアウト

君は大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされた。しかし、忍者と戦いながら、登り続けなければならない。迷路は20面まである。 ■ROM PACK Ⓙ

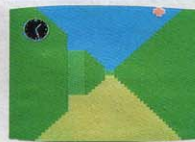
ペアーズ

リアルタイム神経衰弱、さあおばけに捕まらないようカードをめくれ。相手のカードでも自分のでも、ペアを作った方の勝ち。 ■ROM PACK Ⓙ

エクスチェンジャー

お互い相手の宇宙に出現してしまった宇宙人たち。かれらを、ブラックホールとホワイトホールを通じてもとの世界へ戻すのが任務。 ■ROM PACK Ⓙ

ラダービルディング

君の武器は消化器ただ一つ。スパイガードから身をかわし、部屋に隠されている書類を集め屋上にたどり着かなければならない。 ■ROM PACK Ⓙ

イリーガスEpisode Ⅳ

君を待ち受けているものは何か。超高速3次元迷路。時間と太陽の位置から方角を割出し、夜までに赤外線ビュワーを見つけだせ。 ■ROM PACK Ⓙ

パイパニック

マージャンができる人ならどなたでも…。しかし世の中そう甘くない。手段を揃えるだけならあたりまえ。君の頭はもうパニック。 ■ROM PACK Ⓙ

ここで紹介するソフトの販売元は㈱アスキーです。■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。

不思議だね。

ピアノのキーをたたく時
ピアノの構造を考える人がいるのかな。

難しいことは、得意な人に任せておけばいい。
知りたいのは
〝自分のやりたいことが
どのくらい楽しくできるのか〟ということ。

やっと、今、

HOW TO から DO ITへ。
パソコンの本音が、聞こえてくる。
この一冊の雑誌が、通訳してくれるから。

だから、MSXマガジン

パソコンを知ってる人へ、知らない人へ。
初めてあたたかい、パソコン情報誌。

毎月8日発売 定価370円(〒250)

MSXテクニカルデータブック

好評発売中

1 ハードウェア・ソフトウェア仕様書――定価3,500円
2 BIOSソースリスト――定価25,000円

パーソナルコンピュータのユーザーおよびソフトウェアハウスの長年の夢をかなえたMSXシステム。この2冊は、その柔軟性や拡張性を最大限に活かすためにハードウェア・ソフトウェアの仕様書とBIOSのアセンブルリストから成りたっています。MSX関連のハード・ソフトを作る方々には欠くことのできない資料です。

MSXをフォローする単行本も続々刊行予定

●どんどんBASICがわかるようになる、楽しいMSX入門書。

「MSX BASIC初級入門」(仮題)

●MSXとは何か、どう使いこなすか。ホームコンピュータ時代を先取りする必読の一冊。

「MSXオフィシャルハンドブック」(仮題)

お問い合せは 株式会社アスキー 営業本部まで
〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE 03(486)7111(代)

ASCII

ストラットフォード パソコン家庭教師

STRATFORD C.A.I.

ただいま 授業中！

MSX

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1					
2					
3					
5					

●コンピューターは、人間がいくら間違えても、決し感情的になることはありません。生徒の学力に応じて、わかるまで何度でも丁寧に教えてくれる——それがパソコン家庭教師の特質です。

●家庭教師センター学習館が監修にあたり実際の教育現場で開発された実用的な教育用ソフトウェアです。

●文部省の学習指導要領に準拠していますので、どの教科書にも適応し幼児のえいごを除く）学習を側面から的確に補足します。

定価 各三八〇〇円・(カセット+取扱説明書) ブック型パッケージ入

RAM 32K使用

データショウ'83 MSXアンケート プレゼント当選者発表

東芝パソピアIQ
　岡田　治也様（石川県）
　酒井　啓伸様（東京都）

当社オリジナル教育用 MSXソフトウェア
　中谷　幸夫様（愛知県）
　他 44名様

第２弾10作品開発中！

当社のMSX開発予定作品は、幼児から大学受験までの70作品！

ストラットフォードの教育用ソフトは23機種、326作品。詳しくは、カタログを御覧下さい。

第１弾・９作品

中学必修英単語
中1～中3計3作品　¥3,800

楽しい算数
小4～小6各下巻3作品　¥3,800

化学〔元素記号マスター〕
中学生・高校生向　¥3,800

日本史年表
中学生向き　¥3,800

幼児のえいご
3才以上　¥3,800

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社　〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

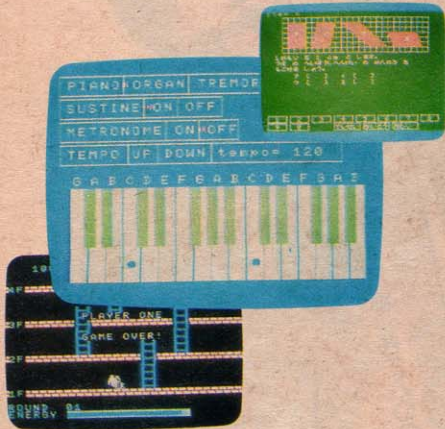
★教育用ソフトの購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種・電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード・コンピューターセンターMSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)

★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

資料請求券
MSXマガジン
1月号

つき合える。

■ソフトも続々、登場します：ライトペンで描いた絵を、MSX-BASICのプログラムに変換するユニークなソフトウェアを始め、画面に表示された鍵盤にライトペンをあてるだけで、コンピュータミュージックの演奏や作曲が楽しめる音楽用ソフト、画面に表示される問題に、ライトペンで答を選んで回答する学習用ソフト、キーを押す代わりに、ライトペンを画面にタッチして楽しむゲームソフトなど、ライトペンならではの楽しみながら使いこなせるソフトが、続々と登場します。

⬆この画面の絵は、ライトペンを使って描いたものです。
カラーテレビ C-14VC1（別売）…標準価格93,000円（アンテナ代・工事費別）

豊富なアプリケーションソフトが楽しめるMSXパソコン。

■MSX規格：WAVY10は、多くのコンピュータハードメーカーの間で、仕様の標準化がなされたMSX仕様です。たとえ、どこのソフトウェアメーカーが創ったソフトウェアでも、MSXマークの付いたものなら、すべて使用できます。続々、登場する豊富なソフトウェアの中から、自分に合ったものを選んで、多彩に活用できる他、強力なMSX-BASICを使って、オリジナルプログラム創りも、思う存分、思いのままに楽しめます。

■簡単、手軽に使えます：さらにWAVY10は、●32面のスプライト機能●8オクターブの音域と、3重和音もだせる音楽機能●家庭用カラーテレビが使えるRF出力端子と、AV出力端子の装備●カートリッジを入れるだけで使えるスロット●豊富な拡張端子など、多彩な機能を満載しています。

MSXマークの付いているソフト、及び周辺機器がすべて利用できます。

WAVY 10
ウェイビー・テン
パーソナルコンピュータ MPC-10
標準価格：74,800円（ライトペン・ライトペンソフト付属）

● MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。● サンヨーパーソナルコンピュータWAVY10には保証書が付いています。ご購入の販売店で必ずお受け取りください（販売店名・購入年月日等の記入されたもの）。
■詳しい資料のご請求は、三洋電機株式会社 営業本部 PA企画部 〒570大阪府守口市大日東町100番地 TEL.06（901）1111（代表）までどうぞ。

ライトペンを持つと、マーキング感覚で、コンピュータと

■ライトペン標準搭載：これまでは、高価なビジネスパソコン専用の感があったライトペンを、標準で搭載。キーボードを使って入力するよりも、さらに簡単な、「画面を見て、触れる」という直接的で、実感的な入力方法で、誰もが、気軽にパソコンとつき合えるようになりました。まるでテレビやFMの番組表に印を付けるのと同じような、気軽なマーキング感覚で、ゲームを楽しんだり、学習したり、15色のカラーを使っての、コンピュータグラフィックスを描いたりすることができます。

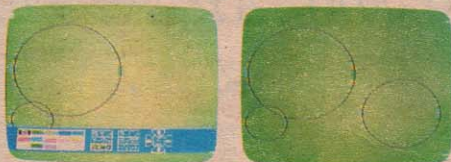
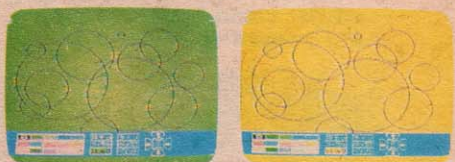
■線を描く、円を描く、四角を描く：付属のライトペンソフトを使うと、モニター画面がキャンバスになります。ライトペンを画面にあてて動かすだけで、その通りに自由に線が描けますし、画面上に表示されるテーブルで、ライン、サークル、ボックスなどの命令を選べば、2点を指示するだけで、その2点を結ぶ直線や、一点が中心で一点が外周になる円、2点を結ぶ線が対角線になるような四角形が、瞬時に描けます。フリーハンドでも、図形を利用しても、自由自在に描くことができます。

■15色を塗り分ける：線画が描けたら、色を塗る。テーブルから、15色のうち1色を選んで、色を塗りたい部分にライトペンをあてると、その周りの線で囲まれた部分全部が、指定した色で塗られます。もちろん、線画を描く時の線の色も、15色の中から自由に選べます。また、ズーム機能を使うと、ドットごとに細かな部分の作画・修正もできるうえ、市松模様に塗り分ければ、繊細な色彩の表現も可能。画用紙に絵を描くような気軽な感覚で、コンピュータグラフィックスに挑戦できます。

■ライン
ライトペンで指示した2点を結ぶ直線を描きます。線の色は、15色から選べます。

■サークル
ライトペンで最初に指示した点が中心、あとで指示した点が外周の円を描きます。

■バック
バックの色を変更します。色はカラーテーブルで選択。瞬時に、色が変わります。

■ボックス
ライトペンで指示した2点を結ぶ線が対角線になる直角平行四辺形を描きます。

■ペイント
線で囲まれた部分にライトペンをタッチすると、その部分全部に、色を塗ります。

■ズーム
カーソルの位置の8×8ドットを面積比16倍に拡大。細かな作画・色指定が可能。

〈主な仕様〉●CPU…Z-80Aコンパチブル●ROM…32KB（MSX-BASIC）●RAM…32KB＋VRAM16KB●表示能力…テキスト表示：32文字×24行 40文字×24行、グラフィック表示：256×192ドット・16色、スプライト機能：32面●キーボード…英数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号、アイウエオ配列、73キー●サウンド機能…8オクターブ、3重和音＋1効果音●ライトペン機能…付属（ライトペン＋ライトペンソフト）●画像出力…RF信号・コンポジットビデオ信号●カセットインターフェース…FSK方式、1200/2400ボー●プリンタインターフェース…8ビットパラレル（セントロニクス社仕様に準拠）●ジョイスティック…2端子●カートリッジスロット数…1個（MSX規格）●I/O拡張バス…50PIN●電源・消費電力…AC100V（50/60Hz）、12W●寸法・重量…385（W）×62（H）×242（D）㎜・2.2㎏

SOFT REVIEW

ソフトレビュー

"一家に一台"のホームパソコン時代を目の前にして最近、パソコン市場に続々と登場してきたMSX用ソフト。現在のところはまだゲームソフトが中心だが、今年から来年にかけて急激に数が増えてくることは確かだ。今回は、MSXソフトの中でもとくに目立ったオモシロ・ゲームソフトを紹介しよう。

ROM 16K 発売日1月21日 価格 4,500円
ソニー 品川区北品川6-7-35

ゲームソフト

マウザー

恋人を救うため奇っ怪なネズミ屋敷に単身でのりこんだニャン太の運命は!?

まずは遊んでみました

「ガールフレンドのミーコちゃんが、ネズミたちにつかまった!!」——ネコのニャン太は、ガールフレンドを救出するため、単身で無数のネズミたちがうごめく奇っ怪な建て物にのりこむ。

幾層にもおよぶ足場と、それを結ぶハシゴ。各階ごとに、当たるとヤバイ妙なボールや、スゴイはやさでクルクル回転する大きなスパナなんかが次々に現れる。それらをうまく飛び越えながら、ジャマをするネズミたちやサカナを食べて、ある程度の点数をとらないと、ミーコちゃんがいる最上階にはたどりつけない。

おまけに、下の方の階でもたついてウロウロしていると、上の階からにっくきネズミ野郎が、植木バチなんかを落としてくる。これに当たるとアウチ! 上から横から、次々に攻撃されると、いくら素早いことが自慢のニャン太でも、そうそう除けられっこない。

ボール爆弾や巨大スパナなどをうまくかわし、ネズミやサカナをたらふく食べたら、最上階に通じるハシゴが現れる。このハシゴの上に、かわゆいミーコちゃんがつかまっているのだ。——「ミーコちゃん、今イクゾ〰〰オッ!」——ニャン太がハシゴを上りきると、めでたくウェディング・テーマが流れて一面クリアー。しかし、ニャン太とミーコの再会の場面が見たかったねぇ、ホント。

これが恐怖のネズミ屋敷。第一面の障害物は一方向に転がっていくボールと、水色ネズミが投げ落とす植木鉢。第二面になると回転するスパナや時限爆弾が現れ、第三面では……。

⬇ヤレウレシヤ、愛しいあの娘とついに対面。ボー然とみつめるネズミども、ざまーみろ。

面白ソフトが続々と登場してきたゾ!

MSX

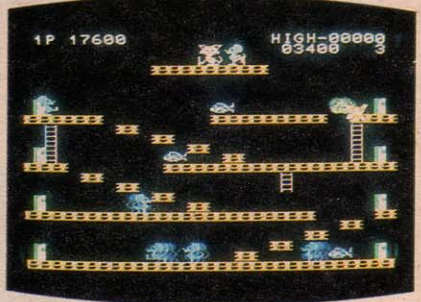
これが得点をかせぐコツ

障害物を避けながら目的の最上階にたどりつく——というドンキーコングタイプのゲームでは、障害物を避けるタイミングが最大のポイントとなる。そのため、ゲームをつくる例としては、避けるタイミングをいかに難しくするかがウデの見せどころとなる。

ところが、この『マウザー』では、ボール爆弾やスパナなんかを避けるタイミングは、それほど難しくないのだ。しかし「か弱い奴だ」——なんてみくびっちゃイケナイ。実は下の方の階で、ある程度の点数をかせがないと、最上階に上ったとき、ミーコちゃんがいる階へのハシゴが現れないのだ。

というわけで、このゲームは安易な進行を許さない。障害物を避けるタイミングがさほど難しくないかわりに、点数をかせぐためにあえて危険な場所にとどまらなくちゃならない。そうしないと、点数がかせげないため、最上階に行っても最後のハシゴが現れないからだ。——まさしく〝命がけの恋〟。感動するねぇ。いいねぇ。難関を乗り切ってこそ、初めて実る〝恋〟……あこがれるなぁ——ウーン、ニャン太の奴がウラヤマシイッ!

⬅いつの世も、ネコとネズミはライバル同士。ニャンニャン邪魔すんな。

➡こちら第三面。より複雑になっている。

サウンドが笑わせます、泣かせます。

MSX 一番の特徴は?

オサム そういわれると困ってしまうなぁ。良くいえば、いかにもパソコンゲームらしいゲーム、悪くいえばどこにでもありそーなゲームとなるし……。

MSX なんかハッキリしない意見だね。印象が薄いっていうこと?

オサム うーん、でもないんだよ。バックボーンとなってるドンキーコング(ゲームセンターで一時期、流行したゲームで、マウザーはこれをヒントにして作られている)ってゲーム自体、十分面白いし。おまけにこの作品は、効果音や音楽がドンピシャという感じで、プレー中は結構盛り上がります。最後にウェディングマーチが流れるだろ、思わずプッと吹いちゃったもん。

MSX グラフィックの方は、どうかな?

オサム あえてシンプルにした、という所かな。色をたくさん使ったり、デザインに凝ったりすると、どうしても動きは遅くなるわな。このゲームは、見た目の派手さより動きのなめらかさ、速さを取ったと。結局、その方がアキがこないのだよ。

MSX なるほど。

ROM 8K 発売日11月20日 ' 価格4,800円
HAL研究所 台東区台東2-19-10

ゲームソフト

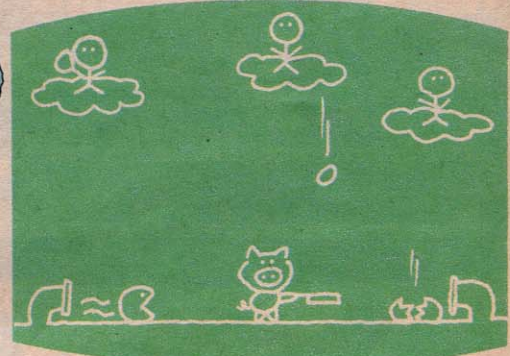
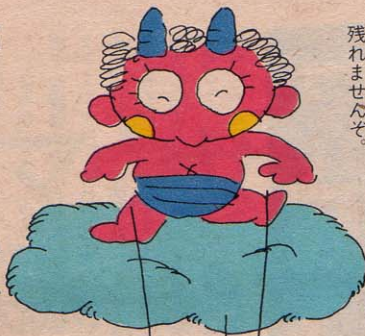
ぶた丸パンツ

可憐な子豚とカミナリ坊主の仁義なき闘い。はたして子豚に未来はあるのか。

まずは遊んでみました

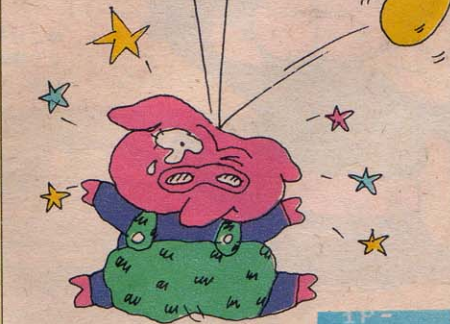
つけもつけたり『ぶた丸パンツ』。このタイトルからは、一体どんな内容なのか、さっぱり見当がつかないが、はてさて。

まっ青な空に白い雲がポカリと浮かぶ。雲の上には雷がいて、次から次へとカミナリならぬ卵を落としてくる。この雷の名前がパンツ君。で、地上で右往左往しながら卵を受けとめようとするのが子豚のぶた丸とか。ぶた丸とパンツか……安易なネーミングだなや。

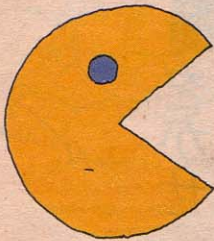
キャラクタはそれぞれそれなりにカワユいし、背景は明るく、ゲーム全体にメルヘンチックな雰囲気が満ち満ちておりまして、こーゆーのもいーもんだなー、グシャッ、あっ卵が割れた。おいおい一個くらい。パンツさんドンドン投げてちょーだい、しっかりと受けとめ、グシャッ、ンツ、グシャッ、あっまた、グシャッグシャッ、最後にぶた丸の頭にグシャッ、で小豚はあえなく昇天——。まァええ、あと二匹残っとるワイ、とつぶやきながらも、私の目は、次第に三白眼になっていった。諸君！見かけの軟弱さにだまされてはいかんぞ、かなり本気を出さにゃー、このゲームでは生き残れませんぞ。

白い卵をうまく受けパイプラインへ放りこむとヒヨコになる。黄色の卵は上へ投げ返す。うまくパンツ君に当てるとボーナス得点だ。

これが得点をかせぐコツ

白い卵をしゃもじで受けとめ、画面の両端にあるパイプラインに放りこむ。ただそれだけ、いたって単純なストーリーである。しかし、単純なアクションゲームほど始末に負えぬものはないのである。ただそれだけのことができないつらさ、くやしさ、腹立たしさで、もう一回あと一回とゲームを続けることになる。このゲームの中毒性、かなり高いとみた。

このゲームの繰り返しの中で、雨あられと降りそそぐ卵の動きに目、いや指先を慣らしていくこと。これから始めなきゃ話は前に進みませんし、また、このゲームのダイゴ味も味わえんでしょう。再度いう。根が単純なゲームに、小手先のテクニックは通用しませんぞ。

▲必死の思いで卵を投げ返すが、小石につまづく。

▲割れた卵を片付けに、パックマンがシャカシャカと現れた。

おすすめマークほい！

タイトル同様、内容も過激にしてよ。

オサム　タイトルの過激さに比らべ、内容は極めてオーソドックスなアクションゲームだ。

MSX　それはホメ言葉、それともけなしてるの？

オサム　両方だな。とりあえずホメたい部分、グラフィックスが鮮明なのがよいね。そして、ストレートに熱中できる。

MSX　よくないのは？

オサム　卵のカラを掃除するパックマンみたいなのや、ぶた丸がつまづく小石の存在。こういう余分な要素は、できるだけ無くして、ぶた丸とパンツの対決にしぼった方が、私はいいと思う。いや、あれがアクセントになっているんだ、という人もいるだろうけどね。

MSX　いかにも正統派アクションファンのアナタらしい発言ですな。そのうち、一番面白いゲームはブロックくずしだ、なんていいだしそうだ。

オサム　うん、あのゲームはいいね。あれぞアクションの原点だった（と遠くを見る目つき）。

MSX　……。

ROM 16K 発売日11月25日 価格4,800円
MIA 千代田区紀尾井町3-20

おてんばベッキーの大冒険

ゲームソフト

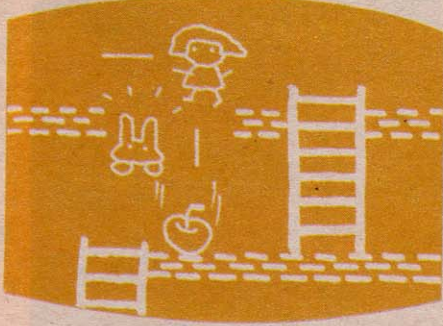
ベッキーを泣かすな、とオジさんはつぶやきながら画面をニラんだ。

まずは遊んでみました

「マイ・ネーム・イズ・ベッキー、どぞヨロシク♥」

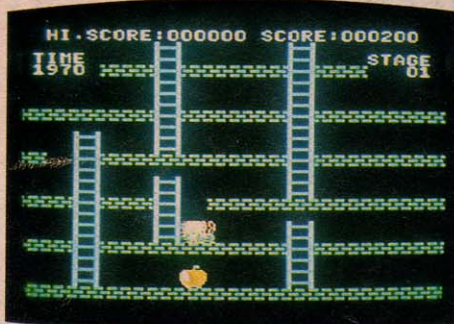
とゆーわけで、このゲームに登場するアメリカの（勝手に決めてる）女の子、とにかくカワイイ♥　歩く姿はまるでフランス人形（なんなんだよ）みたい♥♥

こんなカワイユコが、どーんな舞台で活躍するのかなー、んーとナニナニ、何層もの足場がある……!?　そこにハシゴがかかっていて……やな予感。あーっ、モンスターがでてきた。またまたこのパターンか、オジさんはいー加減アキてきたぞ♠

といいながらも、画面から目を離せない。ハテ、ナゼなのかしらん。うん、そうか、全編に流れるBGM（なんとツイストなのだ）と登場人物たちのどことなくギクシャクした動きが不思議にマッチして、ベッキーと一緒に踊っているようなハイな気分になっていくのだ。ホント、このゲームの作者は、BGMに合わせてキャラクタの動きを作っていった、いや振り付けしたんじゃないのかしらん。ああ、一晩中踊り続けたい♥

穴の中にモンスターを落としたら、急いでふんづけること。モタモタしてるとはい上がってきて・始末に困ることになる。

これが得点をかせぐコツ

本作品は実のところ、ドンキーコングタイプ（一時期流行ったゲーム）ではない。その証拠に最上級まで登っても画面はクリアされないのである。ではどうすればよいのか。

モンスターが近づいたら、えいやっとキーを押す。そくベッキーの真下に穴があき、彼女は一階下へ。ドジなモンスターは穴の中でジタバタもがくのである。そして、ここからが肝心。ベッキーは大急ぎでハシゴを登り、モンスターの頭をエイエイと踏みつける。と、モンスターはリンゴに変身、これで50点。食べちゃえば100点獲得であります。モンスター→穴→リンゴ→食べる、というあくまでメルヘンチックにこだわるゲーム作りに好感が持てます。

最後にアドバイスを一つ。ベッキーはなるべく上の足場に持っていくように。最下層では穴は掘れず、はさみ打ちに合うとアウチなのです。

⬅ワーイ、リンゴになった、と喜ぶベッキーちゃん。

⬇一番下の階では穴を掘れない。ワーンいじめっ子、と泣いてもダメなのだ。

おとぎ話の世界もいいもんだ♥

おすすめマークほい。

オサム　ストーリーに無理がなく、舌ざわりのよいメルヘンゲームに仕上がってる。

MSX　おや、あなたにしては珍しく絶賛しますね。

オサム　だってベッキーちゃんがカワユイんですもの♥

MSX　ゲッ、その♥というのだけはやめてくんない。

オサム　ムフフッ♥　えー冗談はさておいて、話を進めます。このゲームは、年齢の高い層にウケそうな気がする。

MSX　ロリコンの高・大生向けかい。

オサム　もう少し上の年代にも受けるよ、きっと。チュンチュンバキューンッのビデオゲームに拒否反応を起こすオジさんたちとかさあ。目を血走らせて高得点を競う、という雰囲気じゃないでしょ、コレ。ツイストのリズムに合わせて、ベッキー動かしてるだけでも、十分楽しめるもん。

MSX　なんか高得点を取れなかったいいわけに聞こえますが。

オサム　……

ROM 8K 発売日11月20日 価格4,800円
HAL研究所 台東区台東2-19-10

ゲームソフト

ドラゴンアタック

吼えろドラゴン、叫べカニ！ これぞ男のアクションゲーム。

まずは遊んでみました

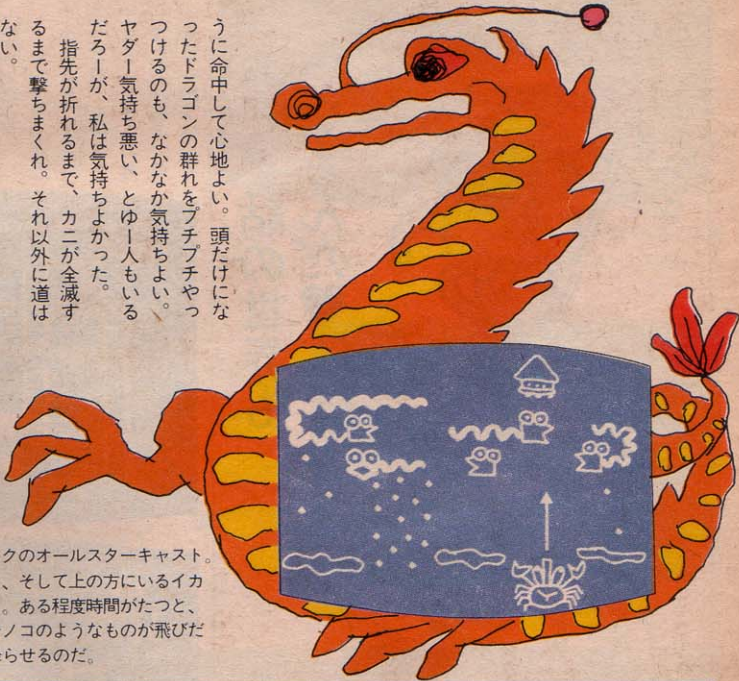
ドラゴンだ、ドラゴンが来るだよーっ、の『ドラゴンアタック』であります。そして、これはインベーダーもどきゲームである、と最初っからバラしちゃいます。ゲームのオリジナリティがなんだ、インベーダーのどこが悪い、とひらきなおっちゃいます。いくらひらきなおろーが、一度この画面を見ればおつりがくるのだ。キャラクタの設定が、グロテスクで毒々しくて、とってもGOODなのだ。

インベーダー役をあいつとめまするは、長い胴体をウンニョロとのたうちまわらせたドラゴンさんたち。迎えつはレーザー砲ならぬカニさん。このカニさんがカサコソカニの横歩きしながら弾を撃つのね。ちぎれ飛ぶドラゴンの胴体！ と、見よ、切断された所から新しい頭がニョキッとはえてきたではないか。うーぬ、こしゃくな、バンバンバンッとカニさん砲。ふっ飛ぶ胴、頭がはえる、胴、頭、胴、頭……気がつくと、頭だけになったドラゴンが無数、カニさんめがけてウンニョロウンニョロ攻めてくる。悪感とも快感とも判断できぬ奇妙な感覚。久しぶりに興奮しましたぞ。

➡グワッ、やられた。いざ戦わんいま一度、アーユーレイディ？
⬆イカ型ＵＦＯ出現。やばいぞコレは。

これが得点をかせぐコツ

ドラゴンの数を増やさぬよう、頭だけをねらう――これは理にはかなっているが、机上の空論でもある。敵はただのたうっているのではない。こちらめがけてバカスカ弾丸を発射しているのだ。のんびり照準を合わせるヒマがないのよ。第一、頭じゃわかってても指先が本能的に引き金にさわってしまう。で、アシュラのごとくドラゴンを撃ちまくるのである。最初は的が大きいので面白いように命中して心地よい。頭だけになったドラゴンの群れをプチプチやっつけるのも、なかなか気持ちよい。ヤダー気持ち悪い、とゆー人もいるだろーが、私は気持ちよかった。

指先が折れるまで、カニが全滅するまで撃ちまくれ。それ以外に道はない。

ドラゴンアタックのオールスターキャスト。ドラゴンとカニ、そして上の方にいるイカ型ＵＦＯに注目。ある程度時間がたつと、この中からツチノコのようなものが飛びだし、弾の雨を降らせるのだ。

不気味キャラだから、断固支持したい。

おすすめマークほい。

MSX　ずい分ノリまくってたようだけど。
オサム　最近、どのゲームを見ても、うーカワユイ、つうキャラクタばかりだろう。もう、甘ったるくて耐えられませんよ、アタシらには。
MSX　カワイコキャラクタはだめか。
オサム　あんなのは女子供にまかせとけばええ。
MSX　差別的発言がでましたな。でも、おたくですよ、さっきベッキーカワユイ♥と騒いでいたのは。
オサム　ソ、ソレはソレでねー、まあ、コレはコレでさー……。
MSX　んっ？　なんだって？
オサム　ともかくさっ！（と急に大声になる）このゲームはさ、みんながみんな喜ぶってシロモノじゃないと思うさ。いわばゲテモノの一種だから、好き嫌いは相当はっきりでると思うよ。ドラゴンのウンニョロっとした動きを面白がれるか否か、要するにそれだけのゲームだけどね。あたりさわりのないゲームがはびこる昨今だからこそ、この不気味キャラを評価したいんだよね。

ROM 8K 発売日11月21日 価格4,800円
ソニー 品川区北品川6-7-35

ゲームソフト

ジュノファースト

三次元空間での皆殺し作戦。指がちぎれ飛ぶまでキーをたたけ。

まずは遊んでみました

なんだか動物がらみのゲームばかり続いた。ここらで気分を変え、宇宙ものに挑戦してみた。

いかにもそれっぽいオープニングテーマと共に『ジュノファースト』の世界が広がる。まっ暗な画面上をいく筋かの光のラインが交差し、奥行きのある構図だ。超未来の無機的なイメージが漂っており、当方もメタリック気分になってくる。

さて、何が現れるか――光の地平線に動くものあり。敵機だっ。画面奥から近づくに従い、小さな点がだんだん大きく、ロケットの形となり、我が愛機にミサイルを浴びせかけてきた。その間、わずか一瞬。おう、盛りあげてくれるじゃない。乾いたくちびるを舌で湿し、やにわに、チュンチュンズギューンッ、バキューン、バシバシバシ、とスターウォーズ開始である。問答無用、説明不要、ただひたすらにチュンチュンズキューンッ、ガシガシガシ。単純なんだけどなァ、いざ実際にプレイしてみると燃えますぜ、ダンナ。

⬇緑の宇宙船を撃つと画面が変わり、敵の攻撃もSTOP

これが得点をかせぐコツ

こいつはギャラクシアンタイプのゲーム。細かいテクニックに関しては、皆さんの方がよく知っているだろーからパス。

このゲーム独自の仕掛けについて一つ二つ伝授したい。

味方のロケットは、身を守るためのバリアーも防護壁も持ってはいない。その代わり、2秒間だけ四次元空間にワープできるのだ。しかし、正直いってこのシステムは、私には豚に真珠なのである。だって、やばいってえときは、ワープキーを押すより、ロケットを移動させた方が速いんですもの。こんなもんより、もう一台ロケットを余分にくれ、といいたい。

それより大切なポイントがある。敵の中に、緑色した少し大ぶりな宇宙船を発見したら、絶対に撃ち落とすこと。ほんの数秒だけど、敵の攻撃がストップし、撃ち放題のただ取りとなるのだ。

ホッと一息の数秒間、こうした救済処置があるのは買える。ゲームに深みがでるし、ただ難しい、せわしないではいやんなるもんね。

敵機は常に3機編隊を組んで画面奥からやってくる。最初は点の様だが、近づくにつれUFOの形となり、攻撃も激しくなっていく。味方機は、中央より右か左の端に位置している方が、撃たれにくいようだ。

⬇どうです、いいでしょう。立体感あふれるジュノファーストの世界。

もっとハードな音が欲しいねえ。

MSX　げんなりした顔してるね。

オサム　やたら動きが速いでしょ、キーもたたき続けだし、疲れましたよ。

MSX　逆にいえば、それだけ夢中になれた。

オサム　いまさらインベーダーやギャラクシアンでもあるまいし、とこの手のゲームを見ると思うんだけどつい血が騒いでしまう。

MSX　パブロフの犬みたい。

オサム　フンッ、元祖ギャラクシアンがいけないんだ。つくづく偉大なゲームだと感心する。キャラクタや設定を変えた子孫が、いまだに数多くでているし、それなりに魅力を備えている。

MSX　このソフトに目新しい部分はあるかな。

オサム　動きが立体的で迫力がでてきた。惜しいのは、効果音がいまいちってとこ。もう少し派手に、バラエティを持たせればねえ。一応、合格点には達します。

MSX　ギャラクシアンは不滅ですという感じですな。

おすすめマークほい。

ROM　8K　発売日11月20日　価格4,800円
HAL研究所　台東区台東2-19-10

ゲームソフト

ピクチャーパズル

レオタード姿の豚さんが可愛い、知性派向け絵合わせパズル。

⬆なんともトボけたキャラが、スススッとマス目の中に入って準備完了。

まずは遊んでみました

さて、しばし指先は休憩、今度は頭脳、おっと違った頭脳ゲームといきましょう。なーに、それほど恐がるシロモノじゃありません、パズルです。

四角いピースをカチャカチャ並べかえ、ピースに書かれた数字を小から大にきれいにそろえるというやつ。かつては遠足や修学旅行の必需品だったこのパズル。まさかパソコンの中で再会するとはねー。おっと、懐しがってるヒマはない。さっそくチャレンジしてみた。

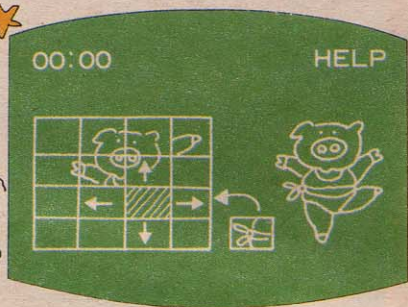
さすがパソコンゲーム、数字合わせばかりか、絵合わせもできるよーだ。メニューは、レオタード姿の豚、成金風ワニ、チャーミングな猫など。どれもカラフルで楽しげ。私は豚さんに決定。

画面右より豚さん登場。16に区切られたマス目に入るや、ピコピコピコと猛烈な勢いで分解されていく。いかん、あわててストップさせるがもはや何が何だか見当もつかぬ。これじゃージグソーパズルだよー、トホホ。このピースを右へ左へ……手でやるのとキーを押すのでは感覚も違うしトホホ。やればやるほど混乱するし、目はチカチカするしトホホ。

これが得点をかせぐコツ

パズルを解くのに必殺テクニックはあるのか。この『ピクチャーパズル』の場合は、あるんだよねー。

キャラクタがマス目に入ると、あっという間にハチャメチャ分解作業となる。ピコピコ動き回る16個のピース、見ているとなかなか美しい眺めで、ゲームのハイライトともいえるんだけど、みとれてばかりいると、徹底的にかき回されて修復不可能になってしまう。ストップキーは早めに、ですぞ。

あと、この手のパズルゲームの宿命みたいなもんだけど、ある程度形が整うまでは、あーでもないこーでもないの試行錯誤の連続。ひたすら根気だけの単純作業で、イラついてくるんだよねー。その内、パソコンに殺意を抱くよーになるから、手近かにトンカチとか文鎮とか置かないよーに。ナゼかわかるよねー。

黒い部分を上下左右に動かし、絵を復元していく。しばらくガチャガチャやっていると、どんな絵柄だったか忘れてしまう。そんなときは、ヘルプキーを押すと元の絵が画面右に現れるから、参考にすること。

➡こうバラバラになっては、ナニがナンだか?

ちょいとキツいこと言わしてもらうぜ。

おすすめマークほい!

MSX　いままで、こーいうタイプのパソコンゲームはあったの?
オサム　あまり聞かないけど。
MSX　けど?
オサム　いまさらこーゆーゲームをわざわざパソコンでやらなくっても、という気もするわなー。
MSX　きついなー。
オサム　メリットもあるんだよ。たとえば、ピースは絶対なくならないということ(笑い)。それに、機械がまぜてくれるので、手軽に遊べる。

インチキもできない。苦労してパズルを解くと、マス目の中の動物たちが、ツンッとすまして出てくるでしょ。あの辺もおかしいしね。子供に受けるよ、きっと。
MSX　それでも不満そうだ。
オサム　引っかかるんだよね、やっぱり。昔から、テーブルゲームなんかはパソコンに移植されてきたでしょ。マージャンとか、トランプとか。で、それなりに人気を得てるけども、ゲームの種類によっては、向き不向きがあるんじゃないのかねえ。パソコンでこのゲームが遊べる、というだけじゃもう売れないと思うよ。

ROM　16K　発売日11月25日　価格4,800円
MIA　千代田区紀尾井町3-20

ゲームソフト

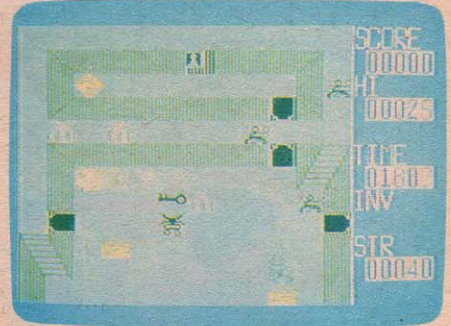
アドベン・チュー太

マイッタネ、このキー操作の複雑さには――リアルタイムに新境地を拓く

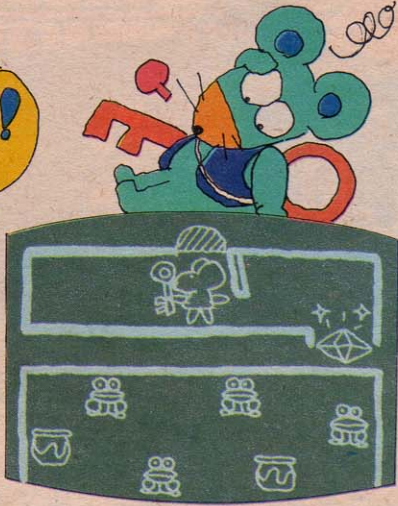
まずは遊んでみました

数あるリアルタイム・ゲームのなかでも、ネズミのチュー太が城の中の迷路を冒険するこの『アドベンチュー太』は、異色のゲームだ。

奇妙な城の中に入りこんだチュー太は、部屋のあちこちに意味ありげに置いてある数個のツボを見つける。好奇心旺盛なチュー太がツボを壊してみると、なかから鍵が出てきた。

――「これはきっと、別の部屋へ通じるトビラにちがいない」――彼は鍵を使ってトビラを開けようとしたが、トビラはビクともしない。

「オカシイなぁ」――頭を抱えていたチュー太がふとまわりを見ると、そこらじゅうにたくさんのカエルがいることに気づいた。――と突然、その中の一匹が、チュー太めがけてとびかかってきたのだ。するとどうだ、チュー太のスタミナがどんどん減っていくじゃないか！このままじゃヤバイゾ！

⬆とうとう鍵を見つけたゾ!!

ダイヤをさがしたら、図のように出口におくと、ジャマ者のカエルたちを閉め出すことができる。ツボの中から鍵を見つけたら、次の部屋にトライ！

➡ダイヤを置く場所が問題だ。

これが得点をかせぐコツ

このゲームは、なんといってもキー操作が大変だ。他のリアルタイム・ゲームなら、テンキーとスペースキーで足りるところを、ここでは左のようにカーソルキーのほかにも数種のコマンドキーが必要とされる。

B　ツボをこわす
T　ものをとる
O　ドアをあける
P　ものをおく
E　チーズをたべる
K　カエルをける

リアルタイム・ゲームで、これだけたくさんのキーをたたき分けるというのは、非常にムズカシイ。モタモタしていると、カエルたちに攻撃されて、チュー太のエネルギーはどんどん減っていく。相当、キー操作に慣れていなければ、次のステージに移ることができない。

ところが問題は、キー操作の熟練度だけじゃないのだ。次の部屋に進むには、ツボからダイヤと鍵を見つけ、その両方をドアの前に持って行かなくちゃならない。が、チュー太は一度に一つのものしか持てないから、狭い部屋なんかだと、まるでパズルになってしまう。また、ツボからはサソリなんかがとび出してくることもあり、なかなかスリリングだ。

おすすめマークほい。

MSXでこれだけのものができるとは！

MSX　ゲームセンターなどでおなじみの、擬似三次元グラフィックスと、アップル・ゲームなんかでポピュラーなリアルタイム・アドベンチャーのミックス版――ネライはオモシロイね。

オサム　カーソルキーのほかにも、B、T、O、P、E、Kのコマンドキーを操作するんだから、ゲームとしてはスッゴクむずかしいみたいなんだけど――

MSX　確かにそうだね。このゲームは日本では珍しいタイプのゲームだから、国産ソフトに新ジャンルを拓いたといっていいかもしれないヨ。

オサム　ヘェー、スゴイんだネ。

MSX　ただ、ストーリー性なんかに、もうちょっとオリジナリティがほしいところだなぁ。それと、画面の配色があんまりよくないから、チュー太の姿がイマイチ、よく見分けにくいんだ。

オサム　でも、ゲームはオモシロイヨ

MSX　うん。MSXソフトとしては、よく仕上がっていると思うヨ。

ROM 8K 発売日11月21日 価格4,500円
ソニー 品川区北品川6-7-35

ゲーム ソフト

クレイジー・トレイン

このリアルタイム・パズルゲームは、反射神経と頭の回転の速さが勝負だ!

まずは遊んでみました

シュッ、シュッ、シュッ、シュッ、ポオーッ!! 昔なつかし蒸気汽関車の汽笛——いいなぁ。あの響きを聞くと、ボクの遠い記憶が……なぁーんてセンチになってる場合じゃないのだ。走ろうにも目の前に線路がないじゃないか、線路がっ!

と、まあこのようにボヤきたくなるのがこの『クレイジー・トレイン』。汽車の行く先を考えて素早く線路を組み合わせなくちゃ、たちまち脱線してしまう。画面の駅を全部通過すると一面クリア。でもこれがムズカシイ。のんびりと〝ポッポーッ〟なんて鳴るナ! と言いたい。第一、機関士のボクは鳴らしてないじゃないか!!

画面は昼と夜を繰り返す。線路のパズルが難しいだけじゃなく、ブラックトレインが登場すると、衝突しないように気を配らなくちゃいけない——オレを悩ますたぁ、ナカナカのもんだぜ……ナンチャッテ。

これが得点をかせぐコツ

パズルゲームに限らず、思考型ノンセクションは、じっくり落ち着いて先を読むというのがふつうなのだが、このゲームはのんびり考えているヒマはない。

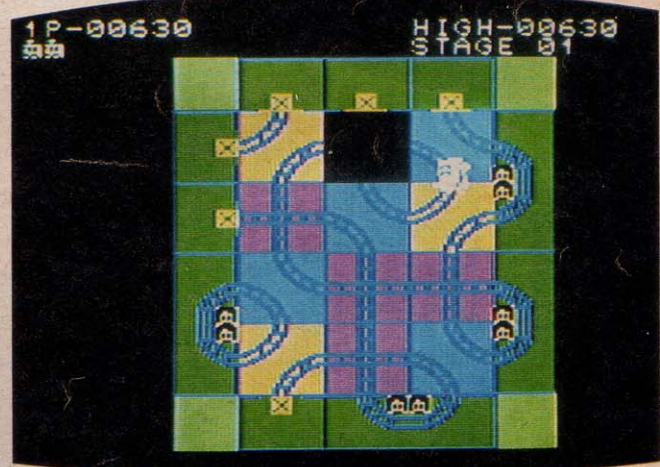
うまく指が(人によってはアタマが)動かずにもたついていると、数字が0になった駅からブラックトレインが現れる。コイツに当たるとアウチ!

ブラックトレインとの衝突や脱線を避けるには、ループをつくってそこを回りながら、線路のつなぎ方を考えるという手がある。また、ブラックトレインが2台出てきたら、お互いを衝突させるという手もある。

矢印の方向に進んでいくと、このままではブラックトレインとぶつかってしまう。斜線部に線路のコマを移動するタイミングが問題だ。自分の汽車がⓅの線路に乗った瞬間、Ⓟを上に移動する。

➡ステージ1では昼間の場面。先は長い。
⬅ブラックトレインと正面衝突。

1P-00630 HIGH-00630
STAGE 01

しかし、そうは言っても言うは易し行うは難し——こうしたハイ・テクニックを使えるまでには、そうとうゲームに慣れてこないとダメだろう。単に反射神経を競うリアルタイムじゃなく、パズル的要素が加わっているため、指先と頭の回転の速さを競うにはもってこいのゲームだ。

やってて飽きない、ユニークなパズル。

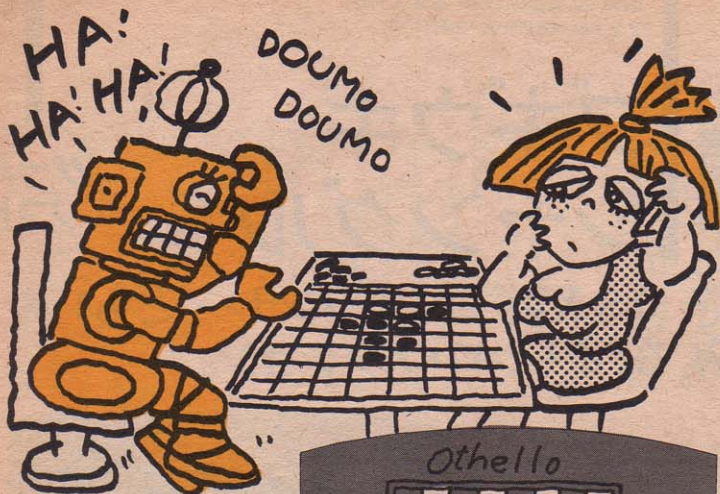
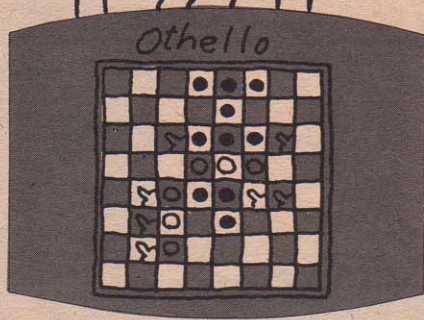
MSX ゲームには「アクション」とか「アドベンチャー」とかって、いろんなジャンルがあるけど、これはどのタイプになるのかなぁ?
オサム このゲームは新しいタイプだと思うね。パズル的要素とリアルタイプを、実にうまくミックスしてるから〝リアルタイム・パズルゲーム〟って言ってもいいんじゃないかな。
MSX グラフィックスやサウンドはほかのゲームと比べてどう?
オサム グラフィックは子どもの絵みたいだけど、それがホノボノとした雰囲気をだすのに成功しているといえる。汽車の音もかわいいしね。ゲームの内容は、ひところはやった〝ルービック・キューブ〟なんかの解き方に似てるから、あれが得意な人は、けっこう高得点できるんじゃないかナ。
MSX あっ、そうか!
オサム 次にやるときはジョイスティックを使って、本物のポイント切り換えの気分を味わうといいョ。

おすすめマークほい!

ROM 16K 発売日11月21日　価格 3.500円
ソニー 品川区北品川 6-7-35

ゲームソフト

コンピュータオセロ

白黒のコマが目の前でひっくりかえる!こんなオセロ、はじめてだ。

プレイヤーは黒のコマ。スペースキーを押すと、図のようにコマを置ける場所を教えてくれる。

まずは遊んでみました

コイツは、MSXゲームソフトのテーブルトップ・ゲームのなかではひとあじちがう。

まず、4段階に分けられたなかから適当なレベルを選ぶ。次に、白黒いずれのコマをとるかを決める。すると、グリーンのゲームボードが画面に現れ、白黒4つのコマが定石通り並べられ、いよいよゲーム開始。

「まあ、初戦だからレベル2くらいでお手並み拝見といこうか」――。コマを置きたい場所を決めたら、画面上の〝指〟をカーソルキーで動かし、位置を指定する。よくこの種のゲームに〝タテ○、ヨコ○〟という位置指定のしかたがあるが、こちらの方が数倍やりやすい。グラフィックもきれいで、なかなかよく仕上がっている。

しかし、このゲームのグラフィックのよさは、単に画面の色や形があざやかで鮮明だというだけじゃない。というのは、指示したオセロのコマが、画面上でミゴトにひっくり返るというオマケがついているのだ。で、ボクなんか単純だから、臨場感をだそうという作者の、こうしたサービスにはただただ大感激するわけだ。

これが得点をかせぐコツ

このオセロゲームの最大の特徴は、コマがひっくり返るその動きが見られることだ。コマが回転するなんてまったく意表をついている。

コンピュータ・オセロといえば、NECのPC用『森田のオセロ』がその強さで広く知られている。ただ、これはあまりに強過ぎて、シロウトの遊び相手としては、ちょっと――という感じなのだ。

そこにいくと、この『コンピュータ・オセロ』はヨ・ワ・イ――もちろん『森田のオセロ』に比べて、という意味で、だ。そして、ヨワイからオモシロイ。負けても人間のように泣き叫ばないから、弱い者イジメが好きな人も手応えがない↓弱い者イジメ症候群(シンドローム)がなおる――となる。さすが、家庭用ソフトにピッタシといわれるMSXソフトだ(パチパチパチ)。

ただ、そうは言っても、だれでも勝てると思ったら大マチガイ。やはり、レベル3ぐらいになると、ケッコウてごわいのだ。だから、ほどよい刺激が味わえる。現代っ子のボクらにはもってこいのソフトだね。攻略のポイントは井ゲタづくり。とにかく一度、トライしてみよう。

⬆これだと、ある程度いけそうですナ。
⬅ヤバイ!! 数年先には一挙に形勢逆転か!?

グラフィックスのひねりがきいてるネ

MSX　オセロゲームって、けっこうムズカシイんだよね。

オサム　そうだね。『森田のオセロ』なんか、ちょっとやそっとじゃ勝てないからね。こういう種類のゲームソフトは、製作者自身がそのゲームに強くなければ、なかなかレベルの高いソフトはできないんだ。

MSX　フーン。じゃあ、この『コンピュータ・オセロ』はどうなの?

オサム　MSXの場合、前にも言ったように、もともと容量の限度があるから、相手の手を読むためのデータ入力にも限界があるんだ。それにしてはこのゲームの場合、レベルを選べたり、コマのひっくり返るさまが映ったりと、リアルな仕上がりになっている。それに、レベルを多少低目にしてるのも、言ってみればいい意味での製作者の〝手抜き〟だと思いたいね。

MSX　エッ!?　というと?

オサム　シロウトでも勝てる、というのは、いろんな意味で大切なことなんだヨ。

MSX　フーン。

ROM 8K 発売日11月中 価格 4,800円
アンブル 渋谷区元代々木町14－3

ゲームソフト

ブギウギジャングル

MSX版"ロードランナー"ともいえる、オモシロ・アクション。

まずは遊んでみました

主人公の「コタロウ」は、ナゼか3人のハンターに命をネラわれている。彼らは一見"動物園の飼育係"風で、もうとにかくシツコイ。――殺るか殺られるか！――コタロウはハンターたちに殺られる前に、画面のあちこちに置かれている食糧を手に入れなくちゃならない。

「ナンテ食い意地のはった男！」

――でも彼は必死だ。殺られるとわかっていても食糧を求めて木に登り、ひたすら走り続ける彼の背中に、私は人間の"性"を感じて、感動に指が震えた……ナンチャッテ。

さて、コタロウの武器というのがグリーンの大岩。この岩を超能力でパカパカ撃って、追ってくるハンターたちを倒す。

でも、撃たれたハンターたちは、一瞬の間気絶するだけだ。自分は殺されても、相手には手加減を加えるコタロウ――ああ、なんてステキなヒューマニスト！ 彼のポリシーには胸をうたれてしまいましたワタシ。もう恋をしそう――あっ、私はオトコだった……。

これが得点をかせぐコツ

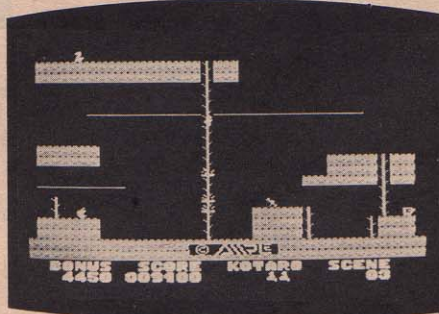
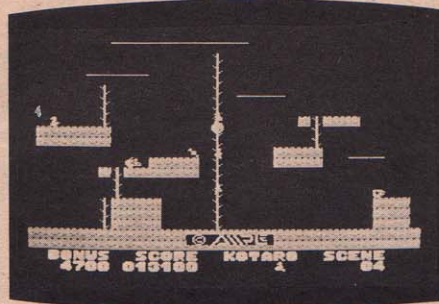
気絶したハンターたちの回復は、意外に早い。それに、早く一面を終えれば、それだけボーナス点も増えるので、この際、強気でハンターたちのアタマを踏んづけながら前へ進もう。走りながらのショットも可能なので、ひたすらパカパカ撃ちながら強引に疾走する。

食料はアヒル、リンゴ、コーヒー、キャンディの4種類。生きるか死ぬかの瀬戸際なんだから「フルコースで順番に」なんてヒマはない。食べやすいものからたいらげてゆく。アヒルはキャンディより高得点だと思いがちだが、実はどれを食べても500点、という安易なつくりが、この際ウレシイのだ。

ステージが進むごとに難易度が増す。ある一定の道順でなければクリアーできなくなる、というのがポイント。このあたりの構成は、どこかでみたようで、なんとなくもの足りない気もするが、ゲームそのものは非常にオモシロイ。ムツカシクはあるけど、要求される反射神経を、小学校のゴミ箱に捨ててきたような私が、1時間で4面クリアーできたんだゾ。要領さえ分かれば、あとは面をクリアーしていくのみ。

オノオノがた――

ガンバロウ!!

右下のコーヒーを目ざして進むコタロウに、襲いかかる敵のハンター。岩を矢印の方向に投げて、ハンターをやっつける。

⬆木に登りながら岩を飛ばすのも至難のワザ

⬆ヤバイ！ これじゃどうしようもナイヨ!!

5～6面あたりからがテゴワイぞ。

おすすめマークほい。

MSX こういうタイプのゲームって、ほかにもあるのかなぁ。

オサム うん。MSXソフトの中にも『スーパー・ドリンカー』という同じタイプのゲームがある。でも、その原型みたいなのが、実はアップルゲームにあるんだ。ブローダー・バンド社の『ロードランナー』というのがそれ。この『ブギウギジャングル』はさしづめ「ロードランナー山男・決死の逃亡食欲編」といったところかナ。

MSX どっちがオモシロイ?

オサム これを『ロードランナー』と比べるにはムリがあるね。まだまだ格がちがう。ただMSXは、ROMチップに入るプログラム量に限りがあるから、レベルが落ちるのはしかたないんだ。そのハンディを考えると、MSXにしては上出来だといえるね。

MSX もっとオモシロクするにはどうすればいいのかなぁ。

オサム たとえば、食料の種類によって得点数がちがうとか、キャラクタを増やすなんてのもいいネ。

ROM 8K 発売日11月25日 価格 4,800円
アスキー 港区南青山5-11-5

PASS BALL

ゲームソフト

色を変えられる、2人制のムズカシ・バレーボール。

まずは遊んでみました

ナニッ、バレーボールだって？ ママーカセエナサイ——でも2人制というのは、チト不安だなぁ……。

まず、カーソルキーを使ってコートの色を選ぶ。グレー、青、黄、ピンクなど全10色。とってもカラフルだ。試しに赤茶色にしてみたところ、全天候型のテニスコートみたいで、すっごくリッチな気分になった。そうだ!! あたしってもともと「ハイ・ソサエチー」なんじゃ。

次はチーム名を決める。「ア・ヤ・ノ・コ・ウ・ジ・ヨ・シ・コ」ナァーンテネ。

さて、いよいよゲーム開始。ところがナント、これが非常にムズカシイ。ジョイスティックを使って、ボールを打とうとするんだけど、それがゼンゼン当たりゃしない。まるで、小さなコドモがアタマを押さえられて「コノヤロ、コノヤロ」と手だけ空振りするみたい。パスもトスもありゃしない。レシーブがやっと——で、アタクシ、恥ずかしながらアッというまに負けちゃったのデス……
……グスッ。

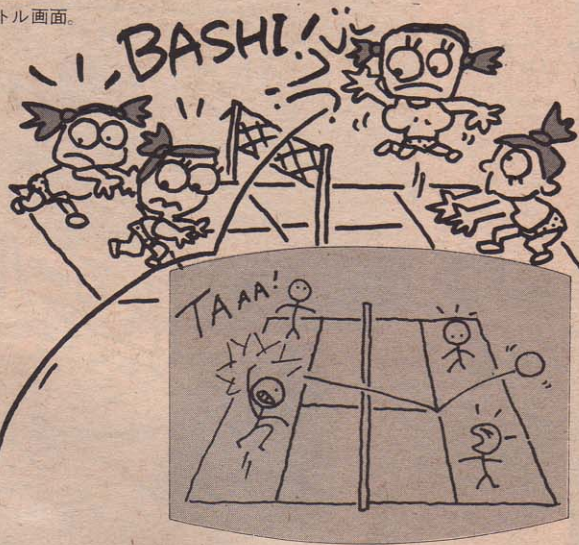
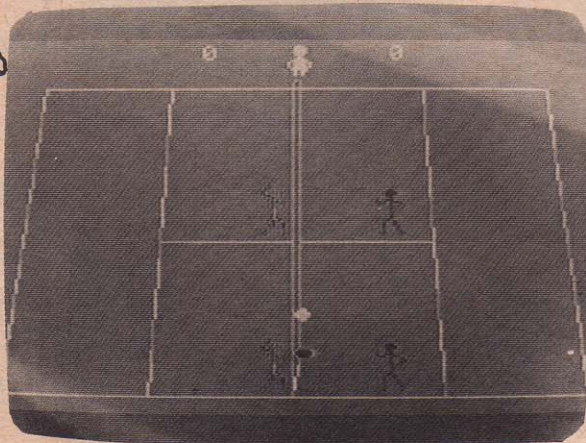
タイトル画面。

これが得点をかせぐコツ

2人同時になかよく、同じ方向に走るので、2人の間にボールが落ちてお見合いしちゃう危険性、大。注意しよう。また、ボールの落下地点が非常にキャッチしにくい。どこに落ちてくるかわからないので、ホントにアセッテしまう。要はボールの影を目安にすればいいんだけど、これがロでいうほどカンタンじゃないのだ。

ボールが上に上がると、ズズーンと目の前に迫ってきてド迫力。さすが3D！ なんて、へんなところで感心してしまうのだ。

影を追うことに慣れてきて、やっとボールをレシーブできた——「パシッ」——いやー、いい音ですネ。ところがアトが続かない。味方どうしでパスして地面にボールを落とすミジメさといったら、もう泣きたくなるほどだ。いくらなんでも、こんなにムズカシクしなくてもいいじゃないか、と思っちゃう。

パスしてトスしてアタァ〜ック！——ンなことできるわけねぇじゃねーかよォ！ ということで、何度やってもゼロゲーム。ガクッとうなだれてスイッチを切るワタシ、ミジメ。

こんなふうにコートのまん中に落とされるとツライぞ。2人は同時に同じ方向に動くので、その守備範囲をしっかりつかもう。

ボールの影をたよりに右往左往。

もう少し楽しめたらいいのにね。

おすすめマークほい。

MSX ムズカシイなぁ。どうしてこんなにボールを受けられないんだろう？
オサム それは、このゲームが3Dだからサ。
MSX 3D？
オサム そう。三次元グラフィックのことで、アタリの2800「バレーボール」なんかが有名だよ。
MSX フーン。人間同士でやると楽しめるかなぁ。
オサム それは逆だよ。人間同士だと、ラリーが続かないだろう。
MSX あっ、そうか！
オサム このゲームのいいところは、最初にコートの色を選べることだね。この種のゲームでは珍しいんだヨ。
MSX "パシッ！"っていう音はどうなの？
オサム いいねぇ。音がシマってて、聞いてて気持ちいいネ。ゲームセンターのサウンドが、いよいよパソコンゲームにも登場という感じだネ。
MSX フーン、楽しみだなぁ。
オサム ただ、もう少し当たるようにするといいね。ゲームというのはなんてったって楽しめなくちゃね。

TAPE 32K 発売日11月1日 価格 3,800円
ストラットフォード 浦和市浦和2-36-15

教育ソフト

中3必修英単語

中3で習う英単語の予習、復習はこれでバッチリ。

まずは遊んでみました

テープをロード、ランさせると黒板の絵が現れ、タイトルが表示される。バックにはNHKの教育放送で流れていそうな〝健全〟中学生を想わせる曲が流れ、黒板にプリンタの有無を聞いてくる。もしプリンタがあれば、学習内容がプリントできるので「Y」(イエス)と答える。これは復習するとき、非常に役に立つ。もちろん勉強家の人はYとすべきだ。――ボクの名はヤスシなのだ。

さて次に、単語の検索かテストのいずれかを選ぶ。そして、学習したい品詞を決める。検索を選んだときは検索方法を、テスト指定のときはテスト用プログラムに進む。

ここまでやってくると、学習方法がいかに順序よく進められているかがわかってくる。まぁ、教育ソフトというのはすべて、このように体系づけられたものでなくては、初めて学ぶ人がわかるわけないから、これが特に優れているわけじゃない。が、MSXとしては上出来。学習の内容そのものより、むしろいかに学習を整理・体系化すべきかがわかる。

これが得点をかせぐコツ

現在のパソコンの普及率を考えると、中学生の英単語の勉強には、まだまだ単語帳なんかが一般的。パソコンで英単語を勉強するなんて「ナウい!」「イマい」、いや「ミライ」(現在ではもう遅い。未来を先取りするということ)。

コンピュータは検索機能やソーティング機能などが得意で、単語帳はまた別の角度からの学習だと考えてよいだろう。つまり、両者を併用して勉強すれば非常に効率がいい。

さて、学習のしかたのポイントはいうまでもなく検索機能。たとえば、「AUNT」を確認するために、つづりのはじめから捜す場合は「A」とか「AU」と入力。すると、AかAUで始まる単語がズラズラズラ……――なんて表示される。

で、いろいろやっているうちに、日本語→英語のテストで「?」という表示がなされた。「オカシイ!! ボクはゼッタイ、まちがっていないゾ!」――と、慣れない辞書を引いてみたのだが……。

――ま、これはこれでいいとして、ほかにもスペルのマチガイは「/」、「X」などが表示される、ニックキやつなのだよ、この『中3必修英単語』は。

↑ただいま「検索中」デス。

↑さて、この問題、解けるかナ?

英単語はMSXソフトではムリ?

おすすめマークほい。

MSX 教育ソフトってのはたくさんでてるの?
オサム うん。でもMSX用の教育ソフトは、それほど多くないんだ。このストラットフォードは、このほかにも「化学」や「数学」なんかを出しているんだけどね。
MSX 〝APPLE〟を検索したら「該当なし」って出たけど……?
オサム それは〝APPLE〟というのが中学1年で習う単語だからだよ。
MSX やっぱり、メモリ容量の関係なのかなぁ。
オサム そうだろうね。やはり英単語のように、大量のデータを必要とするものの場合は、ディスク版でなくちゃね。せっかく検索機能がスグれていても、学年別に分けちゃうとなんとなくヌケがありそうな気分になっちゃうからね。
MSX そうか。
オサム でも、テープ版としてはなかなかよくできているよ。MSXソフトも、こういう教育ソフトが出せるということがよくわかったね。

TAPE 32K 発売日11月1日 価格 3,800円
ストラットフォード 浦和市浦和2-36-15

幼児のえいご

教育ソフト

ジェットコースターがこたえを運び、ウサギとカメが○×を示します。

まずは遊んでみました

"プルプルプル"——プログラムを走らせると、ヘリコプターを想わせるような音とともに、画面の黒板にタイトル文字が、一文字ずつ撃ちこまれる——「ダッ、ダッ、ダッ」と、まるで機関銃を撃つ音みたい。で、黒板に撃ちこまれた文字が「幼児のえいご」——おもわずノケゾってしまったのだ。

気をとりなおして画面を見ると、勉強かテストのどちらを選ぶかと聞いてくる。どちらもイヤなんだけど、ま、とりあえず「勉強」を選んでおこう。このあたりは、どの教育ソフトでも似たりよったり。学習手順はオンナジなのだ。

勉強の項目は、食べもの、動物、のりものなど、大きく11コのジャンルに分かれており、それをしぼりこんでいくと、望みの単語にたどりつくというわけだ。そのため、選択を何回も繰り返してゆく。

ここで「リンゴ」を日本語から英単語にするテストをしてみよう。ボクがこたえをキーで入力すると、画面は一変して、今流行のシャトルループのある遊園地になり、ジェット・コースターが"APPLE"という文字を乗せて現れる。そして、駅で"APPLE"の文字を降ろすのだ。

これが得点をかせぐコツ

パソコンを利用した教育用ソフトといえば、アップルの『スティッキー・ベア』や『スペリコプター』など、年少者むけの英単語学習ソフトがポピュラーだけど、そのMSX版ソフトでは、まだなかなか質のよいものは出ていない。

この『幼児のえいご』は、対象となるのが3～6歳の幼児で、アルファベットをすでに理解していることを前提としてつくられている。幼児が対象なので、画面構成は幼児が興味を持ちそうな楽しいものでなくてはならない。

その点、このソフトは目的の単語を選ぶと、選んだ単語の日本語訳を、遊園地のジェット・コースターが運んできたり、テストの項目では、ウサギとカメが答えの正否を示したりするので、楽しく学習できるようになっている。

また、どの教育ソフトについても言えることだが、学習のしかた、関連づけ、連想させる——といった方法がとられており、整理・分類して学習する下地づくりともなる。

ただ、発音をカタカナで覚えさせるというのは賛成し難い。また、グラフィックをもっと活用して欲しかったように思う。

⬆項目を選びます。

➡答を運んできたジェット・コースター。

幼児むけに、問題を絵にして欲しかった

おすすめマーク ほい!

MSX 楽しいソフトだね。ジェットコースターで、答えを運んでくるって発想なんか、スゴくオモシロイなぁ。

オサム そうだね。幼稚園の年少組にでももどったような気分になるヨ。

MSX 幼児むけ教育ソフトとしてはどうなの?

オサム うーん……グラフィックなんかは、なかなか工夫されてるんだけど、実際に教材として使用するという点でいえば、幼児を対象としてるわりにキー操縦が複雑だね。

MSX そういえば、ボクにとっても少しムズカシかったヨ。

オサム それと、カタカナ文字の発音というのは、ちょっと考えてしまうね。発音に慣れることは大切なんだけど、カタカナで覚えさせるというのはよくないんじゃないかナ。やはり、耳で上達すべきだろうね。

MSX もっと絵が見たかったネ。

オサム そうそう。やっぱり幼児むけなら、文字を運ぶ側よりも、むしろ問題に出てくる単語の絵を出して欲しかったね。

MSX ROOM

Letter

MSXルームは、読者と編集部を結ぶコミュニケーションスペース。楽しいおたより、質問をどんどんちょうだいね。

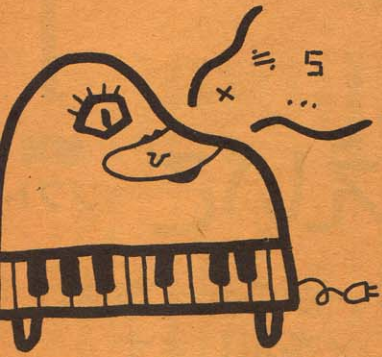
10月になったらMSXの本がアスキーから発売！ と聞いていたので書店で見つけたときすぐに買いました。二〇〇円に感動、中を開いてあまりのくささに感動、限りなく軽くて感動でした。アンケートハガキがつくのはいいんだけど“イエローページ”ってどこにあるんですかぁ？

千葉県佐倉市　林勝義（十八歳）

「限りなく軽くて感動」に感動！ 林くん、持ち運びに便利でしょ。編集部の狙いが見事に当たったというわけかな。それから、“イエローページ”のことだけど、実はコレ“データファイル”だったのよね。予定では、イエローつまり黄色いページにしようと思ってたんで、ハガキにはそう書いちゃったんだ。同じような質問がたくさんきてたので、ここでお詫びいたします。ゴメンナサイ。みんな私が悪い！

“MSXって何でしょう”と言っておきながら、MSXの“M”の意味“S”“X”のそれぞれが何の略なのかの略なのか説明してくれてない。0号なんだからその辺を教えてほしい。

長野県　花井信夫（四十歳）

星とか島の名前なんか、よく第一発見者の名前をつけますが、“MSX”の“MS”も提唱社であるMICRO SOFT社の“MS”をとったのです。“X”はこれからどうゆう発展をするのかナゾであるという意味で“X”をつけた。——これが当編集部で調べた結果です。まあ、意義があるけど、名前自体に意味はあまりないといったところです。

パソコンとあまり関係ない記事が多いのではないでしょうか。例えば芸能人など……。もっと直接パソコンに関係ある記事をのせてください。

枚方市　森大（十六歳）

なるほど、森くんのご意見にも一理あるね。でも、パソコンてやっぱり人間が動かすものだし、パソコンとつきあうだけじゃ世の中渡れないんじゃないかな。まず、人間様のご意見を伺わなくてはね。そんなわけで、創刊0号では、メーカーさんや、芸能人、ソフトウェアハウスさんに登場してもらったわけなんだ。MSX関係の記事は今後どんどん増えるから、楽しみにしていてね。

その辺によくある情報紙のつもりでMSXマガジンを買った。読みはじめるとあちこちでつかえた。それもそのはず、コンピュータの話だったのだから。私も科学少年だったが今は美学少年。本職は下っぱ役人なんだけど……。でもMSXマガジンて本当にコンピュータの雑誌なんでしょうか。

東京都練馬区　藤田幸一（五十一歳）

MSXマガジンはその辺によくある情報誌です。コンピュータの技術が進歩し専門化する一方で、日常生活にも自然と浸透してきました。コンピュータも科学少年だけのものでなく、文学少女、文学中年（失礼）のものであっていいわけです。MSXマガジンがチョットお手伝い。そういう意味では本誌もコンピュータ雑誌です。

今月の星占いにはビックリ。パソコン雑誌に占いなんて、何ともおもしろい組合わせ。ずっと続けて下さいな。

大阪市天王寺区　伊藤直樹（十八歳）

星占いのソフトは市販されているのに、パソコン誌には載っていなかったなんてオドロキだね。パソコン誌はかくあるべきなんて決まってないのだから、おもしろいものがあればドンドン載せていくつもりだ。もちろんプログラムリストだって忘れてないゾ。これからもMSXマガジンに期待していてくれ。

コンピュータの専門知識は、全然ないのですが、昨今新聞誌上ではパソコンなどの文字が氾濫しているので興味はあります。例えば仕事などにどのように活用できるかなどです。

あまり専門知識がなくても動かせるというMSXコンピュータのことも新聞で知りましたが、規格の統一は良いことだと思います。

東京都中野区　黒沢一雅（三十一歳）

パソコンを始めたい人はたくさんいるようですが、何から始めて良いのかわからない人がほとんどですね。そのネックになっているのが専門知識をどう学ぼうかということのようです。そこでMSXマガジンでは、規格統一され、低価格のMSXマシンを使ってビギナー向けの記事を掲載しょうと日夜努力しているわけです。ビギナーの皆さん少しずつ覚えていきましょう。少しの積み重ねが大きな結果を生むのです。

NEC・PCシリーズのGAMEソフトとの互換性はありますか？周辺装置との関係は？

MSXは、本体は安いかも知れないけれど、満足度を考えると結果的に高くつくのでは……？（お父さんの話です）

豊中市　萩原清子（十一歳）

MSXと他のパソコンとの互換性はありません。しかし、MSXのマークの付いたパソコンはすべてに互換性があります。周辺装置についてもMSXのマークの付いた周辺装置についても互換性があります。

MSXは、本体についてよりも、いかに質の良いソフトウェアが揃うかということになります。つまり、MSXを使って行うゲーム、教育、スモールビジネス等のプログラムが数多く出れば、MSXが多く人に役に立つと思います。これから、発売される、MSXのソフトに注目しておくことがいいでしょう。

MSXに大賛成。何といってもソフトあってのコンピュータですからね。同じソフトが走るマシンが多いというのはやはり良い！ 今、NECの“PC-8001MKII”を使ってるけど、MSXマシンも一台欲しい。

ハードメーカーとしてはNECとシャープがいないのがちょっとものたりない。これからもホットなMSXの情報をよろしくお願いします。

横浜市　小野瀬孝志（十八歳）

MSXマシンをサイドマシンとして考えているユーザーの人って多いみたいね。ソフトもだいぶ出てきているようだし、これからが楽しみっていうところかしら。ところで、NECとシャープだけど、ホントに気になりますよね。早くマシンを見たいと、編集部のスタッフも首を長くしているんですよ。孝志くんの気持ち、よくわかります。

MSXマシンが今まで出てこなかったのが不思議です。現状はハードもソフトも閉鎖的。早く鎖国状態から解放してやって下さい。

千葉市　五十嵐俊夫（三十五歳）

PCのソフトがFMで動かなかったなんて不思議。BASICも似ているだけにクヤシイネ。BASICでもMSXなら大丈夫。BASICだけでなく、マシン語レベルでも互換性が保たれているから、どのメーカーのマシンでもソフトが共通に使える。ハードだって同じで、プリンタやフロッピーも共通だっていうからスゴイ。コンピュータ界の夜明けは近いゾ。

みんなでつくろう レターズコーナー

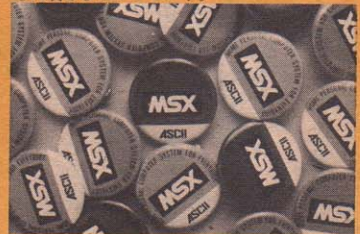
MSXマガジンでは、本誌に対するご意見、ご感想を募集しています。なんでも結構ですからどしどしお寄せください。ちょっと気になること、身近にあるオモシロ情報、どうもよくわからないこと、などなど気軽に書いて送ってくださいね。ハガキは本誌あてのとじ込みハガキをご使用ください。楽しいおハガキ待ってま〜す。

1月のスケジュール

①	SUN	元日
②	MON	
3	TUE	
4	WED	
5	THU	
6	FRI	
7	SAT	月刊ＭＳＸマガジン２月号発売
⑧	SUN	
9	MON	
10	TUE	
11	WED	
12	THU	
13	FRI	
14	SAT	
⑮	SUN	成人の日
⑯	MON	
17	TUE	
18	WED	
19	THU	
20	FRI	
21	SAT	
㉒	SUN	
23	MON	
24	TUE	
25	WED	
26	THU	
27	FRI	
28	SAT	
㉙	SUN	
30	MON	
31	TUE	

PRESENT 今月のプレゼントで〜す。

⬆ソニーHIT-BITＴシャツ。SMC-777（スリーセブン）と、MSXマシンHB-55と合わせ、ソニーではヒットビット商品として売り出した。そこで、HIT-BIT の記念Ｔシャツを20名さまに。

⬆創刊0(ゼロ)号で紹介したバンタムブックを10名さまにプレゼント。

⬆アスキーＭＳＸバッジ50名さま。（３ケ1組）

プログラム大募集

ＭＳＸ編集部では、ＭＳＸマシンを使ったプログラムを募集しています。
投稿する場合は、プログラムをセーブしたカセットと内容、操作方法を書いた原稿をお送りください。
ただし、ご投稿いただいたものは原則として返却できませんので、必要な場合はコピーをとっておいてください。採用分には小誌規定の原稿料を差し上げ、ソフトウェアの販売を行う際には印税をお支払いします。
また、他者の著作権の侵害につながるもの、他社・誌との二重投稿は固くお断りします。

「ＭＳＸ早わかり事典」発売！

夢のホームパソコン
『ＭＳＸ早わかり事典』12月15日発売予定　ゲームから学習まで徹底解説
朝日新聞電子計算室編
定価二七〇〇円（Ｂ５・380頁）
１、総編・ＭＳＸとコンピュータシステム、２、ＭＳＸ―ＢＡＳＩＣの基本ルール３、ＭＳＸ―ＢＡＳＩＣの命令４、音と図形の使い方５、ジョイスティックとタッチパッドなど６、ＭＳＸのハードウェア７、ＭＳＸのスロット・カートリッジ８、Ｚ―80Ａの機械語９、プログラム例題集10、付表（機械語一覧表）

スタッフ募集

ＭＳＸマガジンでは、編集、プログラマー、編集雑務をしてくれる人を募集しています。ご希望の方は、履歴書（写真添付のこと）を同封の上、編集部までお送りください。
われこそはと思う方、ビシバシ・・・ご応募くださいね。

ＭＳＸマガジン年間予約について

ＭＳＸマガジンのご購読、本当にありがとうございます。多数の方々より年間購読のご希望をいただいておりますが、残念ながら年間購読のご予約は受付けておりません。お近くの書店、マイコンショップなどでお求めください。

応募のあて先はすべてこちら

〒107東京都港区南青山五―十一―五
住友南青山ビル　㈱アスキー
「ＭＳＸマガジン」それぞれの係
（おたより以外、アンケートハガキでは応募できません）

アフターケア

11月8日発売のＭＳＸマガジン創刊号の内容および文章中に誤りがありましたことをお詫びとともに訂正いたします。
★P39……三段目13行目、「ＲＣ－９８００」は「ＰＣ－９８０１」の誤りです。
★P46……三菱ＭＬ－８０００の発売予定が11月21日となっていますが10月21日の誤りです。
★P65……「ザ・ドッキング」は英単語の学習となっていますが誤りです。また、ＲＯＭ ＰＡＣＫとなっていますがテープベースの誤りです。
★P88……ヤマハＣＸ―５の記事中の写真はＹＩＳ－３０３の誤りです。
以上慎んでお詫び申し上げます。
お気づきになりましたミスは、ＭＳＸ編集室までご一報をお待ちしております。

●ＭＳＸマシンを使った感想も募集してます。編集部までお寄せ下さい。

MESSAGE OARD

集まれ！ MSXフェアがスタート　メッセージボード

ヤマギワテクニカ「MSXフェア」開催

MSXもいよいよ本格的な動向をみせてきているが、コンピューターハウス・ヤマギワテクニカでは、〝MSXフェア〟第一弾として12月10日より各種のイベントを開催する。

ヤマギワといえば、照明器具などで知られる大手の電器店。支店も多く、今回のMSX規格統一には特に力を入れ、マニア、ビギナー問わずMSXユーザーには心強いショップ。

12月10日から始まるイベントの内容は次のとおりである。

●イベント1

メインイベントとして、MSX特設コーナーを設け、ほとんどのMSXハード・ソフトをそろえてお客に自由に触ってもらおうというもの。新聞、雑誌でしか見られなかったマシンをじっくり研究するには良いチャンスだ。

●イベント2

MSXマシンのトップをきって発表したメーカーといえばヤマハ。

ヤマギワでは、「ヤマハ・フェア」と題し、YIS-503、YIS-303でシンセサイザーをコントロールした生演奏を聞かせてくれる。

購入者には記念品が用意されているので、楽しみたい人、得をしたい人にはぜひおすすめしたいイベント。

期日は、12月10、11、17、18日となっている。

●イベント3

マシンはほしいけど、クリスマス時やお年玉をもらってからと考えている人は、ヤマギワ・テクニカ5Fで行われるゲームに参加してほしい。

12月10、11日の「ゲーム大会」参加者に予約割引券を発行してくれるからだ。お年玉をもらってからでも割引きをしてもらえるというわけ。

そのほか、ゲームの優秀者には賞品が用意されているので、自信のある人はどんどん参加しよう。

●イベント4

MSXマシンの購入は決めたけどパソコンは始めてでよくわからない。という人は、メーカー別の勉強会に参加してはどうかな。予定メーカーは、ヤマハ、ソニー、松下、サンヨーの4社。ただし有料なので行く前に問い合わせしてくださいね。問い合わせ先、〇三-二五三-〇一二一MSX担当者まで。

なお、MSXマガジンを持っていくと割引にしてくれるというから、読者は、当日、本誌の持参をお忘れなく。

―お買い上げ特典―

期間中MSXマシンを買った人の特典として頭金九百九十円、残金は一月末支払いという見逃せないシステムが設けられる。

また、アルバイトをしながら入手しようという学生クンには、月々支払い額が二、〇〇〇円というこれまたうれしいクレジット。そのほか、ソフト割引き券、記念品、オリジナル取付表（接続図入）もいっしょにもらえる。本誌持参の人には特別価格制度を用意してくれるので、マガジン片手に、いざヤマギワへGO！

〈おまけ〉

期間中先着五百名さまに、アスキーMSXバッジを進呈。ほしい人、集まれ！

↑ヤマギワテクニカ秋葉原店

MSX magazine

たくさんの人々に愛されてほしいナ。

福岡市　安達典利くん（18歳）より

「マイコン・ベース銀座」一周年記念感謝祭

こちらは銀座に一年前デビューしたマイコン・ベース銀座。

一周年を記念して、各種のイベントのほかに〝MSX祭〟を開催する。

期間は12月20日～1月16日まで。

内容は、MSXのすべてのハードとソフトを一挙に展示、即売し、「MSXなんでも相談コーナー」と題し、MSXとはなんであるのかを紹介してくれる。

MSXを図解説明したり、いままでのパソコンとの違い、機種の選びかた、ビデオによるMSXの紹介など、ビギナーにもわかりやすく解説してくれる。

場所は、マイコン・ベース銀座の一、二階ホビーフロア。友だちをさそって、たまには銀座に出かけてみてはどうかな。

MSXだけでなく、パソコン全体について知りたいという親子には、「親子パソコン教室」があるので、メカ嫌いのお父さんを引っぱり出すにはいいチャンス。テキスト、飲物つきで親子で一、〇〇〇円というからウレシイね。

期日は、12月4日、11日、18日、25日の四日間。時間は10時30分～12時30分、13時30分～15時30分の一日二回。場所は7階の教室。

MSX ROOM

ナムコのヒット作、「パックマン」と「マッピー」がMSXゲームになった!

ビデオゲームのファンには大ニュース、またMSXのファンにもちょっと知らせたいニュースがあるんだ。「ギャラクシアン」、「パックマン」、「ディグダグ」など、また最近ではあの「ゼビウス」や「マッピー」で知られる株式会社ナムコから、MSX用ゲームソフトが発売される。この興奮を、さっそくみんなに伝えたいのだ!

➡MSX用パックマン。〝根性〟が違うとか。話題を呼ぶのは必至です。

➡まさか、あの「マッピー」までMSXソフトになるとは。ビデオゲームファンは狂喜するでしょうね。

ナムコット(NAMCOT)というのが、ナムコのMSX用ゲームのブランド名だ。12月(つまり、今月)発売のソフトは「パックマン」と「マッピー」。

すでにソフトハウス数社から、ナムコの許諾を得て作られた、いわゆる移植パックマンが、各機種用に発売されている。でも、MSX用ゲームソフトとして発売されるのは今回が初めて。

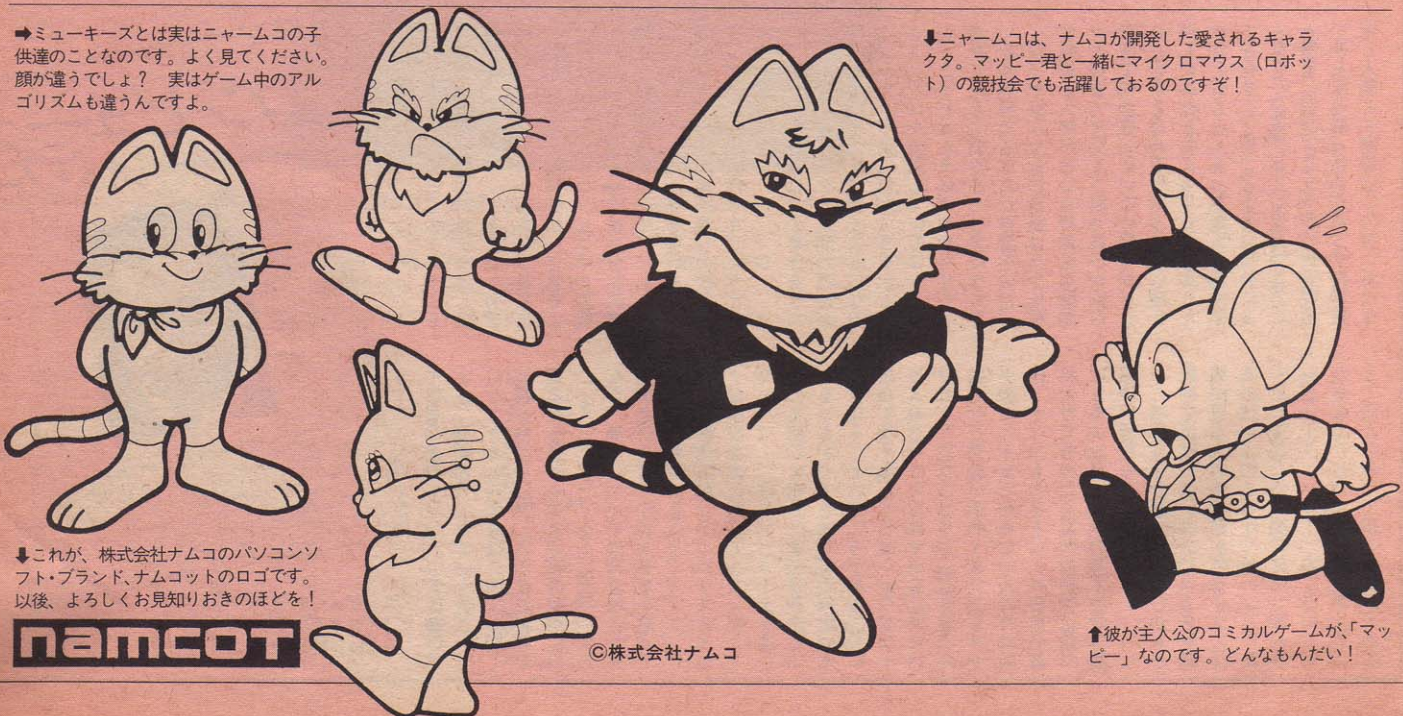
それより、強調したいのは、MSX用パックマンのアルゴリズム(キャラクタの動きなど)が、本物のパックマンとほぼ同じだということだ。つまり、ゲームセンターで腕を磨いたときの必勝法が必ず使えるのだ。今までの移植ソフトは、ゲーム画面やキャラクタを真似るのにせい一杯(ごめん!)で、ゲームのアルゴリズムまでは完全に移植できなかったはず。だから、今度のMSX用パックマンは〝本当の本物〟といえるのだ。やったね!(ナムコに取材に行ったとき、ある人が「今度のパックマンは、根性が違いますよ」と自信マンマンに語ってくれたのです。)

もうひとつ。ビデオゲームの「マッピー」がパソコン用に移植されるのはこれが初めて。ニャームコ屋敷のなかにあるパソコンやテレビ、金庫などをヒーローキャラクタであるマッピー君が取り返すゲームだ。ところが、ニャームコやその子供たちのミューキーズが、マッピーを追いかけてくるからさあ大変。トランポリンやパワードアを使って、敵(ニャームコ、ミューキーズ)の追跡をどうかわすかが問題なのだ。

MSX用マッピーは、画面写真のとおり、部屋が4段になっている。これは、トランポリンでとびはねているとき、飛び移れる部屋が片方に4つしかないということ。(両方で8つ、あたりまえか……)ビデオゲーム版ではこれが6段になっていたね。そう、つまりMSX用マッピーはオリジナルのビデオゲームよりちょっと難かしいはずなんだ。

ナムコットでは、「パックマン」、「マッピー」以後、順次「ギャラクシアン」、「ディグダグ」、「ボスコニアン」など往年のヒット作の移植ゲームを発売していく予定。ラジオCMも流すそうだ。MSXで遊べるソフトが、いよいよおもしろくなってきたというお話でした。

➡ミューキーズとは実はニャームコの子供達のことなのです。よく見てください。顔が違うでしょ? 実はゲーム中のアルゴリズムも違うんですよ。

⬇ニャームコは、ナムコが開発した愛されるキャラクタ。マッピー君と一緒にマイクロマウス(ロボット)の競技会でも活躍しておるのですぞ!

⬇これが、株式会社ナムコのパソコンソフト・ブランド、ナムコットのロゴです。以後、よろしくお見知りおきのほどを!

namcot

⬆彼が主人公のコミカルゲームが、「マッピー」なのです。どんなもんだい!

BOOK REVIEW

パソコンにしろワープロにしろ、日本製のマニュアルには程度の低いものが多い。日本人お得意の「以心伝心」はこういう面では何の役にも立たない。ノコギリやカンナなら習うより慣れろで使い込んでいくうちに〈体が覚える〉なんてこともあるだろうが、論理的に動く（論理的にしか動かない）機械の前ではナンセンスだ。あるキーの機能を確かめようとすると機能一覧表がない。仕方がないので始めから読んでいくと問題のキーの機能は欄外の〈注〉のところにしか書いてなくて探し出すのに十分以上かかってしまった、なんていう経験をお持ちの方も多いだろう。その点アメリカ製品のマニュアルは実に良くできている。どうも日米では「説明」という概念自体に差があるのではないかと思えるぐらいだ。日本では「説明」や「解説」はつけたし的に扱われている。あくまで大事なのは「本体」なのだ。したがって一度「飲み込んで」しまえばもう「解説」は必要のないものになる。つまり「解説」は読み手をその本体の専門家にするための手助けとして考えられている。と、こう書くと〈それのどこがおかしいんだ〉という声が聞こえてきそうだ。病は重い。

マニュアルの本当の目的は専門家・・・・でなくてもその機械が動かせるようにするためにあるのだ。ここのところが本当にわかっていないと、いくらお金をかけてもいいマニュアルはできない。あるいはどんなに金をかけてもいいマニュアルを作らなくてはならないということにも気づかない。

「第五世代コンピュータ」がベストセラーになった理由はいくつもある。タイミングも良かったし、一種の「青い目の日本（人）論」として読まれたフシもある。しかし根本のところは、この本が解説書として良くできていたからである。解説書というのもマニュアルと同じく読者を専門家にするための本ではない。しろうとがしろうとのままで、ある事柄がわかるようになるための本だ。日本でも坂村健氏や脇英世氏のような優れた専門家＝解説者も現われてきているが、大きなテーマを大きな本にするときのアメリカ人の圧倒的なパワーにはまだまだ及ばない。

著者のエドワード・ファイゲンバウムはスタンフォード大学の教授でコンピュータによる人工知能研究の最高権威の一人、共著者のパメラ・マコーダックはコンピュータの専門家であると同時にコンピュータ解説の専門家でもある。第五世代コンピュータ構想の核心が何で、それが成功したときにはどんなインパクトがあるのかを世界的スケールの取材によって緊迫したドキュメンタリーに仕上げた力は大したものである。

もっとも、ファイゲンバウム／マコーダックの本だけでは〈何か大変なことが起きているらしい〉というところまでは感じられて、それを巡って具体的にどんな人間がどんな動きをしているのかというのもわかるのだが、肝心の〈人工知能〉とは何なのかがもうひとつ説明不足に思われるかもしれない。しかし、これも著者のせいとばかりは言えない。アメリカでは七〇年代後半に〈コンピュータは考えることができるか〉を巡っての大論争があったのだ。「第五世代コンピュータ」は読者がその辺の予備知識を持っているものとして書かれている。

第五世代コンピュータ
E・ファイゲンバウム 共著
P・マコーダック
TBSブリタニカ刊　定価1600円

ワイゼンバウムとファイゲンバウム——よく似た名前の二人の本をご紹介

「コンピュータ・パワー」はまさにこの〈人工知能問題〉を正面から扱った力作。著者のワイゼンバウム博士は——ファイゲンバウムはよく似た名前だがもちろん別人——七〇年代初頭に、コンピュータと日常言語で対話するための実験的プログラム「イライザ」を開発したことで有名になった。この「イライザ」で書かれた〈精神分析医システム〉はこんなふうに動く。

「父を憎んでいる。」
「ドウシテデスカ。」
「父は古いタイプの人間なの。」
「フルイタイプノニンゲン。」
「やさしい人なんだけど。」
「ヤサシイヒト。」

ワイゼンバウムはこのシステムを怠惰な精神分析医のパロディとして作った。ところが「イライザ」のデモンストレーションを見て「将来はコンピュータで精神分析ができるようになる」というコンピュータ万能のバラ色の未来を描く精神分析の専門家が続出するに及んでワイゼンバウムは激しいショックを受ける。人間の〈心〉の専門家が自らの役割をコンピュータに肩代りさせようと考えるなどとは！

ワイゼンバウムはこの事件をきっかけにコンピュータと人間の理性の問題について考えていくようになる。「コンピュータに何ができるかということだけを追求していてはならない。コンピュータに何をやらせるべきか、そして何をやらせてはならないかを見極めることが重要なのだ。」

ワイゼンバウムの考察はさらに「科学技術と人間」という根源的な問題へと深まっていく。酔っ払いが街灯の下で何か探している。警官がどうしたのかと尋ねると酔っ払いは鍵を落したのだと答える。ここで落したのかと聞くと『あっちで』と遠くの方を指す。『あっちで落したのにこんなところを探しているのはなぜだ』と警官。『だってこっちの方が明るいから』と酔っ払いが言う。科学技術と人間との関係はこの笑い話に似ている、とワイゼンバウムは書いている。コンピュータという新しい街灯ができると科学者はその光の届く範囲でだけ「人間」というものを考えるという誤りを犯す。光の届かない（つまりコンピュータの論理に合わない）部分については非合理とか非効率というようなレッテルを貼ってしまいがちである——。

「第五世代」がジャーナリスティックな解説なのに対して「コンピュータ・パワー」はコンピュータを通しての本格的文明論にまで踏み込んでいる。といっても決して読み難い本ではなく、それどころかあちこちに思わず吹き出してしまうようなユーモアもちりばめられている。特に〈ハッカー〉（コンピュータ中毒患者）の描写など秀逸。そのうえコンピュータのことを全く知らない人のためにはトイレット・ペーパーと白黒の碁石だけで作った「手動二進法加算器」によるコンピュータの基本的な作動原理の解説もある。

このようなわかり易くてしかも本質的な奥行の深いコンピュータ解説書が日本人の手で書かれるようになるのはいつのことか。それはとにかくとして、この「第五世代」と「コンピュータ・パワー」の二冊はこれからのコンピュータ社会を考えるうえで読んでおいて損のない本である。

コンピュータ・パワー
J・ワイゼンバウム著
サイマル出版会刊　定価2500円

大阪外語大学教授 倉谷直臣

基本的性能がしっかりしていて、あとはなかなか言うことをきかず、ボーッとしている。

そういうコンピュータが最高。

大阪外国語大学で、語学教育に携っていらっしゃる倉谷直臣先生は、大のパソコン・マニア。お気に入りのＡＰＰＬＥを、自由自在に操って、パソコン・ライフをエンジョイしている。アメリカ留学時代に、パソコンの存在を初めて知ったという先生に、日米パソコンの違い、そしてユニークなコンピュータ観をお聞きしてみた。

●倉谷直臣（くらたに・なおおみ）1938年大阪に生まれる。大阪大学卒業現在、大阪外国語大学助教授として、留学生に英語で日本文化論等を講義。また、バックギャモン協会大阪支部（GAMMON・ASSOCIATION OSAKA 〈GAO〉）会長でもある。1975年～67年フルブライト招聘講師として渡米。著書、『英会話上達法』（講談社現代新書）、共著書に、『日本語入門』『新しい日本語』（学習研究社）翻訳書に、『円出づる国ニッポン』（南雲堂）『スパイになりたかったスパイ』（講談社）『没落のすすめ』（講談社現代新書）などがある。仕事ではパソコンをあまり使ったことがないという根っからの趣味人である。

パソコン初体験の舞台はアメリカだった

――先生とパソコンの最初の出会いというのは？

ボクは、1975年から3年間、アメリカ東海岸のニューハンプシャー大学に客員教授として留学してたんです。当時はコンピュータのことなんか、ぜんぜん知らなかったんだけれどね。

で、ボクのいたハンプシャー大学というのは、図書館なんかも市民に解放していて、中学生・高校生や、近所の小さい子供たちも、大学の施設を利用できるようになっている。

その施設のひとつに、パソコンが50台位ある部屋があって、アメリカの若い人たちが、そこでいろいろやっているのを見ていたんです。でもそのころのボクは、パソコンてものが何かも知らないし、関心もなかった。

それが、あるとき、ボクはカードゲームとかボードゲームが好きなんやけど、日本の花札をパーティで向うの学生に教えたんです。そうしたら、次の日、ひとりの学生が、「きのう先生に教えてもらった花札を、徹夜でプログラミングした」という。

コンピュータ・ルームに行ってみると、ボクのルール説明や、実物のカードを見て、みごとに、ちゃんとプログラミングしてあるわけ。

カードはグラフィック化されてなかったけども、ルールはきちっとつかんでいて、そのコンピュータを相手に花札で遊べるように作られてある。

それ見て、ボクは「スゴイ面白い世界があるんやなあ」と思った。「こんなことできるんか」って……。それがまあ、コンピュータとの出会いやなあ。

――実際にコンピュータを手に入れたのはいつごろですか。

始めたのは、5年ほど前。APPLEから入って、いろいろ使ってみて、今またAPPLEに戻ってるんです。

ボクの場合、面白くて、まず電動タイプライターを買いに行ったのがコンピュータを買うきっかけだった。その日、たまたまタイプライタを買いに行った店が休み。ボクはモノを買おうと決めたらその日のうちに手に入れないと、気がすまないタチだから、どうしようと思ってブラブラしてたら、コンピュータの店があって、タイプライターと同じ様なキーボードを、タイプより安く売っていた。

で、フラッと入って行って、「これでタイプと同じことができるンか？」って訊くと、「できますよ」ってことで……。これは面白いと思って即、買ってしまった。

工夫するのが楽しいから実用性なんて問題外

――機種は何だったんですか。

PETだったんだけどね、すぐAPPLEに買いかえた。

――じゃ、コンピュータを仕事に使っているんですね。

いや、確かに最初は実用的な目的があって買ったんだけど。タイプに使おうということでね。

ただ、コンピュータに道具として魅力を感じて手に入れる人も、そのうち、コンピュータそのものをどうするこうするっていう方向に行くと思うんですよね。ちょうど、音楽を聴くためにオーディオを買ったのに、いつのまにかオーディオが自立してきて、音楽そのものよりオーディオ

の方が面白くなってしまうというみたいに。だから、そういう人は、コンサートに行かない。ボクもそう、コンサート行っても、ぜんぜんいい音が聞こえてこないっていうか……。

それは、虚構の世界だと思うけどね。コンピュータも、その、いわば作りモノの世界に遊ぶというところが似ている。だから、あんまり実用性とかいうことはいわない方がいいんじゃないかと思います。ボクもタイプの代わりになる、というんでコンピュータを買ったけれど、考えてみると、その目的にかなったコンピュータっていうのはとうとうなかった。

結局、ちゃんとしたワープロとして働くコンピュータってのは、ほとんどないんですね。それはそれで良かったと思う。欺されたような話やけど。タイプと同等、それ以上のことが記憶できるといわれて、その目的を達成するために、うじゃうじゃしているうちに、その作業そのものが面白くなったからね。

ボクはアメリカに住んでいたし、いろんな国で暮らした経験があるけど、日本人っていうのは、とくに、そういうものにのめり込んでゆく民族だって気がする。

――つまり、コンピュータは、先生にとっては、実用性よりも趣味である、というわけですね。

ええ、アメリカ人なんかは、実用的だっていってコンピュータを買うけど、ボクはあんまりそっちの方は期待しないし、どうでもいいって気がする。

ボクは素質として、ゲームが好きだし、凝り性だし、目的の達成よりその過程を楽しむ人間だから。原稿をワープロでうち込んで、そのディスクを出版社に送れば本ができる、という時代だけど、そういう方面にコンピュータを使う気はないな。

コンピュータは、遊び人間にとってはとっても楽しい。オモチャであっても、かまわないと思います。

ナゼAPPLEにこだわるか

――初めにAPPLEを使って、いろいろ買い換えて、結局APPLEに戻った、ということですが……

そうです。ボクが、APPLEを好きなのは、APPLEが、コンピュータのプロトタイプだから。ムチャクチャ完全な、何でもできます、というタイプのコンピュータにはゼンゼン興味ありませんワ。

APPLEは、基本的にはしっかりしている。でも、そう簡単には言うコトをきいてくれない。自分でいろいろ機械をいじったりしながら、ブザーの音やヘリの音を出す。その過程そのものが楽しめる。

APPLEは、RGB出力してないから画面がボーッとしててイヤだとか、そういうヒトもいる。でも、たとえば、PC―100に「ロードランナー」がのってるけど、これは画面がすごくきれい。だけど、ここまでバチッと出しちゃうと、見ててちっとも面白くない、幼稚に見える。

どうせ、小さいドットの集合でキャラクタを描いてるんだから、たいしたことはできないでしょ。APPLEはその辺を割り切って、全体として、いかにもレスラーならレスラーが走ってるように見せる。細かいドットでやっているのは、ハッキリしすぎてオモチャっぽくなっちゃう。

コンピュータっていうのは、いちばん基本的な部分がしっかりしていて、それをユーザーが好きに使えるものであればいい、と思うワケです。

よく、日本の機種で、「自分で改造した場合は保障しない」みたいな脅しをかけているのがあるけれど、あれは、パソコンについては、ナンセンスだと思う。人間をバカにしてますよ。

「これはブラックボックスとして与えるから、何も文句言わんと、目的にかなった使い方をしなさい」というふうな扱い、これだと、買った人間は、それが自分のものなのに中を見せてもらえない、どう働いているのかわからない。そのコンピュータの中にどんな可能性があるのかとか、どういう変わったことができるか、とかいうことが、全部クローズされてしまっている。

そういう商売のしかたなら、コンピュータなんて買わなくてもいい。ゲームやるにしてもゲームセンターほどのはできないし、ワープロやるにしても、ワープロ専用機にはかなわない。でも、工夫次第で、いろんなことができる、というのがコンピュータの面白味なんやから。

基本的性能がしっかりしていて、あとはなかなか言うことをきかず、ボーッとしている、そういうコンピュータが最高ですね。

MSXは新しい語学教育をひらくかも

――MSXもそれに近いですね。

そう、欠陥だらけやしね。MSXは欠点を見せないように、いろいろ工夫しなきゃならないというところで、APPLEとよく似ている。

それに、語学を扱ってる立場から言うと、MSXは汎用性もあるし、語学教材のソフトをのせるには、最高ですね。

ただ、今の日本のソフトハウスが教育プログラムに手を出すのは、自滅につながると思う。というのは、日本のソフトって、英語がムチャクチャなんです。つづりなんかマチガイだらけ。ハードでもそうですよ。富士通のFM―7の本体のウラに〝エクスパンション・ポート〟ってあるけど、このスペルがちがっている。これじゃ、外国では売れませんよ。他社のものも、英語の表示で、まったく語学的に成立しないのを平気で使ってる。

さらに、ゲームのソフトでも、ルールがインチキだったりね。日本でも、バックギャモンのソフトがいくつか出てるけれど、ルールがきちんとしているのはひとつもない。

だから、そういう、英語もインチキ、ルールもでたらめのソフトを作ってるところが、教育（語学）ソフトに色気を出すというのは、非常に危険な行為だと思うんです。

――そういうことを監視する機関が必要ですね。

「使用言語監視委員会」とかね。

MSXも、せっかくマイクロソフトっていう大御所がサポートしてるんですから、そういうソフトの指導とか、チェックの機関を、アスキーなんかが作ったらいいと思う。MSXを名乗る以上は、そういうキビシサが必要やな。

語学ソフトも、英語なら英協みたいな権威のあるところが、MSXにのっかって、英検を自宅受験できるようにするとか、通信教育を受けられるようにするとか。そういう、半ば〝公器〟としてのMSX、というところまで進んで行けばよい、と思います。

MSXが、教育ソフトの分野に進出するなら、よっぽどしっかりした計画をもってスタートして欲しいな。

今のソフトにいい加減なものが多いのは、コンピュータが用意してくれていろんなことができるから、ユーザーが自分で工夫するっていうことを忘れてしまってるところにもあるんやないかな。

たとえば、日本のコンピュータにはグラフィック・キャラクタってのがあって、ユーザーは自分でキャラクタを作りあげる苦労をしない。APPLEはそういうのがないから、それぞれの人が、トランプのハートひとつにしても、工夫して作っている。そこが、素晴らしいワケで、だからボクはAPPLEに戻っちゃった。そのAPPLEがまた、リサとかマッキントッシュとかの新機種で、これまでと違った方向を示している。

ボクのような、コンピュータとのかかわり方は、これから難しくなるかもしれませんね。工夫の楽しみが奪われる形で次の世代のコンピュータが発達していくみたいだから。

――日本のコンピュータはファッション化してるということも言えますね。

ああ、買うたままぜんぜんさわらない人とか、ひとつの目的だけに使ってるとかね。メーカーの方もどんどん新型出したり、化粧だけ変えたり。自社製のモノでも前に使ってた周辺機が使えないとか、なんかウサンクサイ。そういう点では、MSXは、僕は革命やと思ってます。これそのものの機能は欠点だらけやけど革命は革命ですね。

日本のコンピュータから、いろんな〝うさん臭さ〟がなくなってったら、いいと思いますね。

鈴木さえ子

ミュージシャンであること、女の子であること、そして、
ふつうに素適な毎日が…

音楽にコンピュータが不可欠に存在になった今、人間の感性ってどう働くんだろう？　音楽のノリは？　リズムは？
ミュージシャンであることが、とても素直に納得できてしまう……そんな女性ドラマー鈴木さえ子が語る、これまでの生活、音楽、そして私。

天才、とは言わないけれど、あるものになるべく生まれ育った人というのはいるものだ。例えば、鈴木さえ子はそういう人。彼女は、並みはずれて鋭い感受性を持ち、テレビを見るようにクラシックを聴き、プロになるべくピアノを習った。

もし、生まれつきの型どおり進んだら、彼女は今頃、ロングドレスを着てクラシックピアノをひいていたかもしれない。ところが鈴木さえ子は、女の子が美しくなるようにミュージシャンになってしまった。女の子が美しくなるように!!　だ。今も、素晴しく大型の女性になりつつミュージシャンとして成長している。その意味では、鈴木さえ子は巫女的なミュージシャンなのだ。

自然に対して感応する伸びやかな感性、しっかりした音楽的基礎、明晰な頭脳……。どれひとつとって彼女が大きなミュージシャンになる要素じゃないものはない。

不思議の中で生きていたふつうの女の子

デビューLP『毎日がクリスマスだったら』は、おもちゃ箱のパーティのような不思議な世界だった。この世界が、彼女にとっての現実だったと聞いて驚いた。鈴木さえ子の少女時代を思い出すなら、高野文子の『絶対安全剃刀』に出てくる女の子を思い出せばピッタリ。そして、そういう幻想的な世界を18歳の時まで保っていたということが、彼女の核になっているような気がする。

幽霊とか見たり、変な体験をよくする子供だったの。この頃少なくなったんだけど。そういうの好きだったしね。幽霊とお友だちになりたくて電気消して待ってたりして。

そのせいか、草とか動物とかは生まれ変わりだ、とか信じたりしててね。一人遊びが好きな子供だったの。一人で空想したりとか。だからディズニーものなんか、すごく好きだったのね。

遊体離脱って言って、寝ている時身体がふたつに別れて空を飛ぶっていうのがあるのね。この頃できないけど、子供の頃そういうのしたことあるの。私の回りには、けっこうそういう体験がある人、いるんだけど。だから、ピーターパン見た時は、そういうのがふつうだと思ってたのね。それは、身体が浮く感じなの。回りは空ばっかしでふわふわ暖かくって。

みんなには頭がおかしいと思われてた。何にでも命があると思ってたから、可愛がってる人形にサリーちゃんとか名前つけて、正月とかクリスマスに「鈴木サリーちゃんへ」とかいって手紙出したりしてたし。結局、家に手紙が戻ってくるんだけど。今考えると、変わってるんだよね。

夜も、色んな物におやすみなさい言ってるうちに寝ちゃうとか。

なんとなく気味が悪いし、特別人に言うことでもないんだけどね。今でも幽霊なんかよく見るけど、あんまり良いことないから、やめるようにしてるの。

だけど恋愛の歌ってあんまり興味がないし、むしろ男と女とか関係ない前の部分で子供の遊びみたいなものをLPで出したかったの。タイトル曲も遊体離脱のことを書いてるし。ちょっとミステリーっぽかったりメルヘンっぽかったり、自分が体験してるせいか、作るものもそういう風になっちゃうみたいね。

クラシックからロックへ、そしてドラムとの出会い

鈴木さえ子の第二の核は、クラシック。クラシックから吸いあげた良いものが、彼女の音楽の個性だ。

●鈴木さえ子1957、3、14、東京の国立市生まれ。父はもと声楽家、母はもとピアニスト。彼女自身も4歳頃からずっとピアノの練習を続け、その方向を目指していた。76年、桐朋学園短大に入学。ドラムに魅入られたのは、この頃である。卒業後、ベアトリーチェ、フィルムス、シネマなど数々のバンドにドラマーとして参加。ベアトリーチェはイーストウエストレディス部門に優勝。83年7月、『毎日がクリスマスだったら』でＬＰデビュー。11月にタイトル曲をシングルカット。来年6月頃に2枚目のＬＰを予定している。

家のお父さんがクラシック好きでね、家でよくかかってたから、おなかにいた時から胎教みたいにして聞いてたのね。ずっと聞いてたから、なんかノスタルジーみたいに出てくるのね。懐しいものだ……とか。

それから、音感なんか子供の頃から良かったのね。それで両親がこの子には音楽の才能があるんじゃないかなんて思ったのか、ピアノは4歳頃から習ってた。私も嫌いじゃなかったしね。親は、将来はクラシックのピアニストに……なんて思ってたんじゃないのかな。

でも私自身はクラシック人間じゃなくて、姉の影響もあったし、中学からは完全にロックの方に傾いてたからね。野音なんか、みんなで遊びに行ってたし。いちばん印象が強かったのは、レッド・ツェッペリン。それで親は嫌がったんだけど、音楽好きでベースなんかひけるボーイフレンドができたりして、じゃ、ピアノひけるんならいっしょにバンドやりませんかって感じでバンド組み出したのが、中学・高校ぐらいかな。

ピアノはものすごく練習してたから手はすごく動くんだけど、私にしかできないものをやりなさいって言われた時、クラシックやってる人ってそこが弱みなの。それを自分でバンド組んだ時にすごく感じてね。その辺がすごく悔しくてね。コピーなんて、メチャクチャうまいんだけど。

それでピアノでプロになろうと思ってたから、大学出てからもヤマハのジャズピアノの教室に行ったりしたけど、やっぱり違うなと思って。

他の楽器ひき出したのは、大学入ってからだな。ドラムをバンド組んでやり出したのが、18歳ぐらいかな。私、ドラムをやってる時は自由になれたのね。今でも、ドラムがいちばん好きだなー。ドラムのこと全然知らなかったけど、なんか出来たのね。努力せずにうまくできて、人からほめられたのが快感っていうか(笑)。

LPでいうと詞を書いてる曲がひとつしかないんだけど、ことばって苦手だったからね。クラシックなんてやってると、ことばなんて必要なかったでしょ。フランスの近代のクラシックなんて今でも大好きなんだけど、ラベルとかドビッシーとかいう印象派の人が好きでね。子供の頃ピアノひいてて「映像第一集」なんてあって組曲になってて「喜びの島」なんてのがあると、例えばここは波の音で……という風に、全部音でひけちゃうでしょ。

そういうのでずっと育ってきたか

ら、ことばよりも音で表現するほうが、得意だったしね。だったしね。それは教授なんかもそうみたい。ヤマハのポプコンで、女の子が失恋して詞をかいてみて応募する……とかいう方法じゃないせいもあるけど。始めが違ったせいがすごく大きいみたいね。

コンピュータとの関わりと私のめざす音楽

クラシック人間ではないけれど、音楽の事始めがクラシックであったことが、鈴木さえ子を他のミュージシャンと分ける、大きな原因になっている。彼女が作りたい音楽とは、「テクニックではなく楽器で語る音楽、シンプルな音でいつまでもあきない音楽」なのだそうだ。

クラシックって誤解されやすいけれど、今私が聴いてるフランスのものとかって、とにかくあきないの。で、ビートルズなんかもあきないでしょ。私、ビートルズ大好き！ってわけじゃないけど、あきないって、とにかくすごいことなのよね。削りとったもののなかで、いちばんあきないものっていうか……。ムーンライダースも、そういうところで好きだしね。

現代っぽいものって誰でもできるけど、100年たってもあきないっていうものが、洋服でもアール・デコでもそうだけど、そういうものが好きなのね。慶一くんともそういうところで意見が合ったから。

私、いちばん好きなのは10CCから分かれたゴッドレー&クレームってバンドがなにしろいちばん好きでね、とにかくカリスマ的で、子供の頃からああいうのがやりたいって思ってたの。マルチプレーヤーだしビデオの会社もやってるんだけど。今でもレコードを聴こうとすると、ゴッドレー&クレームを聴いちゃうのね。今聴いてもかなわないしね。

で、何があきないものなのかなって、だんだん考えてきて、いつまでたっても音楽に関係なく大切にしてるもの、好きなものを慶一くんと話し合って書きつらねてきたら、子供のころのものだったりとか、今でも見たい映画とかになっていったのね。

音楽だけに限らず、いちばん難しいことをやろうとしてるんだろうけど……。何でもそうだけど、人によく思われたいって気持ちがあるでしよ。音楽だったら、誰もやってないカッコイイことをして、人をアッといわせてやろうとか、策略が表に出てきちゃうのよね。スゴイっていわれたいってことでアカデミックさを出したりとかって、すごい子供だなって思ったのね。フュージョンなんて一時テクニックを競い合った時期があったけど頂点が見えてきて、で頂点にたどりついたものを今でも聴いてるかっていうと、そうじゃないわけでしよ。そういうものには、とにかくこだわらないようにしようと思ったのね。

ドラムでも何がいちばん難しいかっていうと、ズンズンダダッっていう、いちばん単純なリズムでアマチュアかプロかって出ると思ったのね。

そのビート感とかマッド感とかが。そういうところの追求って、永遠じゃないのかな。

コンピュータを使った録音って今は考えられないぐらい普及してるでしよ。今はコンピュータでMC4とかMC8っていうローランドのコンピュータがあって、それが信号を作って、その信号に合わせてレコーディングしてくっていう、全部それになってるのね。それがいちばんナウイっていわれてるせいもあるんだけど。でもフレーズ作ったり動かしていくのは人間だから、コンピュータに支配されるってことはないと思うけど。

最近ドラムなんかも、バスドラなんか、コンピュータで入れてるのね。システマチックだし、ジャストに音が出てくるから、コンピューターの方がうまいんだよね。

でも結局あきると思うのね。やっぱり生身のノリって、あるでしよ。感性とか感情って音楽にとってはいちばん大事だし、そういうのってコンピュータは人間に勝てないから。フレーズだけを考えるドラマーなんて成立しないと思うな。クラフトワークみたいになると、あまりにも無機的だし。

こんどのLPの録音でも、頭で想像しながらひとつひとつ作ってかなきゃいけないから、結局コンピュータにお世話にならなきゃできないのよね。とりあえずコンピュータで入れといて、後で無機的でかわいくないから入れなおしたりとか。

例えば、ノリによってズレてくるところまでコンピュータでできるかもしれないけどそれよりも、ふくらむ・縮むっていうのが感性みたいなの。気持ちのタメとか。そこまで計算してやるなら、自分で叩いた方が早いのね。今は、だんだんそういうふになってきてるんじゃないのかな。

最近はリップノイズまで入ってくるぐらいすごいでしょ。立体的になってすごいしね。何とも言えないのよ。楽器の音楽性によるね。大貫妙子のなんてこんどの録音は、深みのあるアコースティックに近い音にとれてるからすごくいいしね。どういう音楽をねらってるかってことによるんじゃないのかな。

人との出会いにめぐまれて、女の子は素直に頑ばるのです

さて、鈴木さえ子は鈴木慶一と結約している。すばらしい拍手との出合いが、彼女の音楽をどんどん成長させてるとも言えそう。それに坂本龍一や立花ハジメや泉谷しげるといった音楽友だちとの接触からも十分に刺激を受けている。そういう彼女の伸び方には、全然気負いや無理がなくていい。さて、今後の彼女は……。

慶一クンも私も好きでよく2人で映画見に行ったりするんだけど、2人とも映画を思い浮かべて曲をつくるのね。『殺しのドレス』なんかで美術館迷うシーンの、スピード感がありながら恐い気持ちを出したいって言うと、そういう音が出てくるのね。

2人でビデオの音を消しちゃって、イタリア映画やフランス映画のビデオ見ながら音を作ったり。そういう2人のやり方だと、すぐできちゃうのよね。

慶一くんって、すごく照れやだし、子供の心をいつまでも持ってる人なの。YMOとか立花ハジメくんとか泉谷しげるさんとかね、本当にガキ大将みたいなの。くだらなーい遊びに夢中になったりとか。そういう遊びって、音楽にすごく出てくるからね。私、女の子だから、そういうの見ててすごく良くってね。女の子って、なんていうのか変なふうに出てくるでしょう、そういうものが。

メロディのしっかりしたものが好き。昔のYMOのものなんてメロディよりもアレンジが先にくるでしょう。そういうのって流行がすぎると聴かなくなっちゃうもんね。最近のYMOはメロディがあるから好きになったけど。

歌がもっともっと納得できるように歌えるんなら、もっと歌やりたいけど、やっぱりどうしても詞だけとかレコードだけでは考えられないのね。映像を思い浮かべて作ってるから、映画音楽的なんだと思うけど。

だからやりたいのは、映画音楽とかミュージカル、ああいうのがやりたい。大変なことなんだけどね。セットも音楽も脚本も全部自分たちでやって、地方から東京に見にくるみたいな、手作りのをやりたいな。

男の人だとライバル意識ってのがいつも横にあるから、そういうとこでくじけたりするでしょう。女の子だともっと図太いというか、あんまりそういうこと気にしないでしょ。そういうわがままが素直に出るといいなあとか思うなー。

資料請求券 MSX 12

パソコン少年遍歴の軌跡

藤本繁君 20歳

大人たちの間では、パソコン→一人遊び→コミュニケーションの欠如→ネ暗→困ったもんだという図式に心を痛めているというオハナシもチラホラ聞くが、ここに登場する藤本繁君（現在20歳・アルバイト中）もそのよーに見られる少年だった。

それは4年前のことだった。まだ春ではマイコンとかパソコンということばは遠くの存在だと思われていたし、ネ暗ということばもなかった。「家に来ればゲームができるぜ」という友だちの軽い誘いで、パソコン（TANDY TRS－80）に出会ったのは……。

元来、運動嫌い・人と同じことをするのはアホ・友だちはごく少数・趣味といえば乱読ぐらいという彼の趣味と生活にマッチしてか、藤本君とパソコンの相性は♡だった。こーして彼は、コンピュータ・ロストラブを体験したのだった。

「別に、特別に熱中したというわけじゃありませんけどね、世の中にこんなにおもしろいものがあるのは知らなかったという感じでしたね。始めはゲームばっかりやってたんだけど、人と同じことやっててもつまんないし、もっと知りたいって思って、そいつにマニュアル借りて一週間ほど読んでみたんです。そしたらなんとなくわかるよーになって……」

友人はゲーム以外に興味は示さなかったが、一人遊びの好きな藤本少年はBASICを独学でマスター。いつの間にやら彼とパソコンとのおつき合いは進行していった。高2の春だった。

つき合えばつき合うほど欲しくなる。知れば知るほどひかれてしまう。パソコンも人間もその辺は変わらないのかどーかは知らないが、彼はパソコンを手に入れたくなった。とはゆーものの高校生の身、金はない。ただひたすらにアルバイトを続け、当時人気のあった日立のBASIC MASTER Jr.を買った。こうして彼とパソコンとのつき合いは、後にはひけないものとなってしまったのだった。

「やっと買えたのはよかったんですけど、その頃どんな機種がよいのかよくわかんなくって割と騒がれてるものを買っちゃったんです。それでまずった。BASIC MASTER Jr.ってのはレベルIIって機種のやきなおしで、メチャクチャソフトが少なかったんですね。元々古い機種を改造したものだからそれですぐに飽きちゃって、触わらなくなっちゃったんです」

そんなワケで始めのは苦い体験だったようだ。これはもっとパソコンを知るべきだと思いたった彼は、マイコンショップに入りびたるよーになる。それで研究の末、次に買ったのが富士通のFM－7。もうその頃には、パソコンなしの生活は考えられなくなっていた。いつの間にか高校は卒業し、彼はマイコンショップでバイトするお兄さんになっていたのだった。

「秋葉原や渋谷のマイコンショップに通いつめたんです。ドイツ語の専門学校に行ってたんですけど、そこが週2回で暇なもんだから、マイコンショップでバイトできたら一石二鳥だし。でもそーすると、また別なのが欲しくなりだして、ついこの間アップルのコンパチを買いました」

初体験が悪かったのか、深みにはまってしまったのか、パソコン歴4年にして既に3台もの機種を買い替えている。理由はソフトが種類が少ないため……。

「アップルのコンパチは日本では考えられない程ソフトがあるんです。それにおもしろいし、感動できるんですよ。なんで8ビットゲームでこんなに表現できるんだろうみたいな世界があって……アップルはおもしろい。今までのはけっこうつまんないのが多すぎた。それでよく市販のソフトを改造しちゃったりして遊んでましたけどね。アップル買ったからもうそれはしなくていいし、今は満足してますね」

こうしてマイコン少年はマイコンショップのお兄さんになり、そして今はソフトウェア開発の会社でアルバイトをしている。思えば高2の春、パソコンと出会ってから彼の生活は——大きく言っちゃうと人生は、パソコンと共に歩むことになってしまったのである。

「パソコンって文科系も理科系も関係ないでしょ。興味があれば誰にでもできるもんなんですよね。パソコン少年がネ暗だとか言うのはパソコンを遊ぼうとする大人のヒガミですよ。僕は別に暗いとか思いませんよ。かえって機械ばかりいじっていると人と話がしたくなるんじゃないですか」

みんながパソコン始めたら人と同じことをするアホになってしまいませんか？　という質問に、「そーですね。そしたらその時は、誰にも真似ができないソフトを作ろうかと思います」と答えて、藤本君は明るく笑った。

ちょっとだけイミ真の、ハッカー談義

岸本岳史君 21歳

岸本岳史くん、21歳。東京理科大学応用物理学科の三年生……と書くと、「わー、アタマいいんだ」と思う人も多い!?

そういう〝うれしい誤解〟は、どんどんして下さってかまいませんが、ご本人は、ごく普通の大学生。シャイな好青年なのです。

応用数学研究会という、理科大のコンピュータクラブで、IBM4341大型コンピュータを使用中の彼。コンピュータとの〝おつき合い〟が始まったのは、いつ頃から?

「大学に入るまでは、もちろんマイコンだって持っていなかったし、コンピュータのことも何も知らなかった。

クラブに入った動機は、「何となく面白そうだったから、ついフラフラと(笑)。特別にキカイが好きということもなかったんです」

どんなクラブなのかな。

「うちのクラブは、応用数学研究会といって、もともと学校の計算センターにある、大型コンピュータを使って、数学なんかの数値解析などをやっているところだったんです。その流れをくんで、今でも内部で四つのグループに分かれているんですよ。数値解析班と、オペレーションズ・リサーチ班と、統計班、それと、全然方向が違いますが、OS(オペレーティング・システム)班の四つ。一応ぼくはOS班なんです」

そこで何をやっているの。

「OS班といっても、大学のコンピュータだから、実際のOSはいじれないので、高度なところでは、簡単なプリプロセッサとかをつくったり、先輩なんかがパスカルの簡単なコンパイラや、バージョンの高い言語を低い言語に変換する言語トランスレータを残して行ったので、そういうのを研究などして──まあ、遊びながら勉強しています」

それじゃBASICなんかは全然やってないんだ。

「まずクラブに入ると、六月までは、フォートランを教えてもらうんです。中には、高校の時からパソコンを持っていてBASICをやっていた奴もいますが、結局クラブではフォートランから始まるので、大体一列に並んじゃうみたいです。

それから後は、班別に分かれて研究活動するんだけれど、結局、やる人はやるし、やらない人はやらないという感じになっちゃっているみたいで。低迷してますねえ、うん(笑)。

あとは、バイトでいろんな企業に行くんですが、IBMのマシンが多いでしょ。IBMはだいたいコンパチになっているから、ちょっとやらせてもらったりとかして、そういうところで勉強したりする。そんな感じでやってます」

大学のコンピュータは一年生でも使えるの?

「三年生から。それまでは、パンチ機でプログラムを自分で打って、三年生とか四年生にかけてもらうんです。それまではオペレーションできないから、能率なんかもの凄く悪い。ひどいと、一日一回しか計算できないとか。計算が上ってくるまで、勉強でもしていればいいんだろうけど、もうたいがいはボケーッとして待っているという平和さで。だから、その反動で、三年生になると入り浸っちゃう人もいるんですよ」

ハッカーみたいな人、いる?

「ハッカーって?」

コンピュータ中毒のこと。アメリカって、大学の図書館やコンピュータ・センターが二四時間営業でしょ。そこで、夜な夜なコンピュータ・センターに現われては、コンピュータで好きなことやって遊んで、朝になるとまたどっか行っちゃうという、ほとんど廃人に近い学生がいて、そいつらがハッカー。社会問題になっているんだ。

「──いるなあそういえば(笑)。学校には行かない、授業は受けない、成績良くない、単位が取れないって。

でも、うちの大学なんかは、単位取れないとすぐ外におっぽり出されちゃうから、なかなかそこまで鬼になれないということがあるし、それにコンピュータの稼動している時間が決まっているから、ね。

やっぱりコンピュータのプログラムなんて、やる時に一〇時間とか集中しないとできないものだから。毎日ちょこちょこやって行ってできるものではないですからね。そういう意味では、環境のせいだという気がするな。特に、センターの人間は、管理についてウルサイでしょう。余り自由に使えないということもあるし。だったら、バイト先でちょこちょこ使わせてもらった方が気が楽だし、いろんなことも聞きやすいしね。

むしろ、パソコンハウスに入り浸っているガキの方じゃないのかな、日本のハッカー予備軍は。すごいもんね、アイツラは。一日中いるっていうし」

向うは、そういうハッカーに混じって、本物のインテリたちも猛勉しているって言うからね。そういう両極端がないと、ダメなのかもね。

「うん。クラブの予算とか、大学の設備とか。いろいろ制限があるでしょう。今だと、それなりにの大学だったら、プロログとかリスプだとかまであるし、うちの大学は、料金が高くなり過ぎるというので、TSSも使えないから。その辺のことはあると思う」

産学も直結になっているみたいだしね。

「パソコンでプログラム開発のバイトやっているのは、多いけれど…。そっちの方の鬼は多い(笑)」

パソコンについては、興味はないの?

「あと五年位は、今買っちゃったら損だっていう状態が続きそうだしなあ(笑)。それとやっぱり、ディスクがないと使えないと思うから。逆に、今買ってる人たちは、ゲーム以外に何に使っているんだろうって考えちゃう。自分が死ぬ一日前に買うのがいいって話がある位だから(笑)。今はまだ、オモチャになるコンピュータがあるから、いいやって感じ」

でも、四年になったら引退して就職があるんでしょう?

「う〜ん。もう皆に言われております。やっぱり、コンピュータ関係の会社に行く人が多いんですけどね。

自分では、コンピュータのアーキテクチャーそのものに興味があるんで、そういうことのできるところに行きたいんだけど、会社入ってしまえば、それどころじゃないから──」。

そうすると、ハッカーになるしかない!

「ホントに(笑)」

2001年からのラブコール 未来テレフォン

僕たちの身の回りに展開する、最も身近なコミュニケーション・ネットワーク"電話"。その数は日本全国に5400万台。こんなに凄いメディア網を利用しない手はないゾ!! そこで我ら未来商品研究所も名乗りをあげちゃおう。21世紀にはＭＳＸテレフォンも出現するかな……!?

もちろん世の中の偉い人賢い人が、こんなに凄いメディアを見逃すはずがない。電話を含む電気通信網の利用は、さまざまな分野で考えられている。もう随分前から専用の通信回線を使ったコンピュータの情報送受が実用化されているのは周知の事実。銀行やクレジット・カードのオンライン化で、キャッシング・サービスも日々、充実している。

そんな代表例以外にも、企業内の情報交流やファクシミリなどなど世の中いたる所で電気通信回線が利用されている。最近では、パソコン用の音響カプラも登場して、企業や団体レベルでなく、個人レベルでも電話回線を電話以外の目的に使うことが可能になった。

いやいや、これだけじゃすみませぬ。ニューメディアの子供たちは、もっともっと進歩するのだ。そのシンボリック・ヒーローがＩＮＳ。

これは電電公社が21世紀の電気通信システムとして計画している一大プロジェクトだ。その建設費たるや総額三〇兆円というから驚き！

そのシステムを、平たく言っちゃうと、現在のところ、5つの独立ネットワークである電報、電話、電信、データ、ファクシミリをひとつにまとめちゃおうってこと。

具体的には、アナログ信号で送られている電話網を、他の通信網と同じくデジタル化する。そして、この5大ネットワークを一本のデジタル通信回線にまとめちゃうわけ。こうすると伝送速度はスピードアップするわ、品質は上るわ、料金システムは合理化されるわということなし。

これに、大容量の光ファイバーや通信衛星といったシステムが導入されると、ますますグレードアップしていく。つまりはテレビ電話、ＶＲＳ（画像応答システム）、キャプテン、ファクシミリ新聞などの多くの通信サービスを低コストで手軽に提供してくれちゃう。

こんな万能ネットワーク時代にはどんな電話だって思いのままに作れてしまう。そこで、当研究所の主任研究員が、常々「こんな電話があったらなァ」と話しているのがコレ。

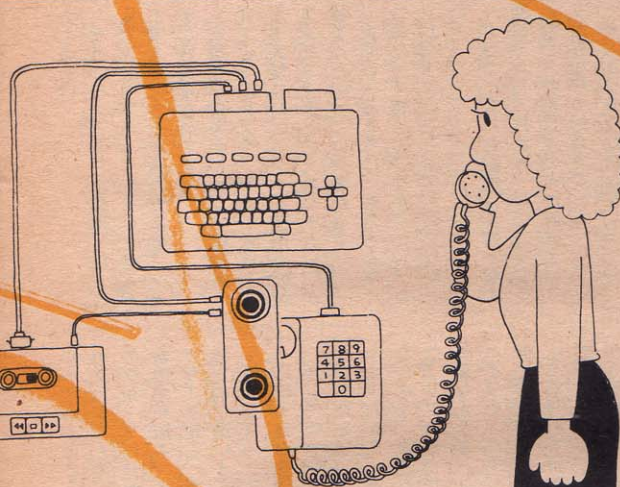
好みのままに相手にメッセージを!!

●留守がけ電話

つまり留守番電話の便利さを逆転してみようってコトだ。まず、こちら側に伝えたいメッセージがある。これを相手に伝えたいのだけど、たまたま相手が留守しちゃってる。留守番電話もない。帰って来そうな時間には、自分は他の仕事で外にいる。さあどうする。または、同窓会の幹事をやらされることになって一度に、同じ連絡事項を多数に伝えなきゃならない。

そんな時、留守がけ電話は、初めに自分の声をレコーダーに吹きこみ、相手のＴＥＬ番号や予定時刻をセットしておけば、後は勝手にメッセージを送り出してくれる。相手が受話器をとって最後まで内容を聞きとると完了サインが出て終了。相手が留守の時のために、何分かおきにつながるまでコールを繰り返す。これさえあれば、連絡のつきにくい相手をつかまえる苦労もなくなる…かな？

もっとも商売に使われるとＤＭ代わりにセールス・テレホンがかかってきたりして目一杯困る。また、留守番電話にも対応するようになっているから、留守番と留守がけと電話どうしで応待が終っちゃうなんてオモシロ現象も。こうなると、電話ファクシミリと同様、深夜、相手の事務所が閉っていても情報だけは送っておけるから、便利さも増すだろう。

ところで、近頃、電話ファクシミリの普及にともなってイタズラ・プリントが流行の気配とか。朝、会社や事務所に出社してみると、どこからともなくイタズラ書きやマンガが送られてきていたりする。夜中の自動受信では、こんな一方的な配信を防ぐ術もないというわけだ。

留守がけ電話
ＭＳＸを使って留守がけ電話を実現化するとこうなります。①電話機／（ただしＭＳＸ対応端子付。これは自動的にダイヤルをプッシュするためのもの）②フック操作／音響カプラ――フックのあげさげやレコーダからの録音を流す（ＭＳＸ端子付）③レコーダー――ＯＮ・ＯＦＦやＲＥＣコントロールはＭＳＸによって行う④未来テレフォン対応ＭＳＸ本体⑤テレフォンプログラムＲＯＭ

●テレホン・カードショッピング

この間から実用化されたカード電話。小銭もいらないし、もう少し台数が増えればかなりの便利モノ。で、どうせならこの際、あのカード規格

ショッピング電話
現在のカード・テレフォンが赤電話にも採用される。しかも、簡単な買い物は専用カードで買えるように!!

●文字多重電話

つまり、留守番電話に入った相手の声を、すべて文字ディスプレイで読ませちゃおうって仕掛け。声をMSXが音声認識して信号記録化しちゃう。まあ、留守番電話も便利なんだけど、相手からの用件の録音が10分も20分もまとまってしまうと、その間中、テレコにくぎづけになってしまうのがめんどうだ。こうしたメッセージは、リアルタイムに聞いていくより、文字情報として、パッパッと流し見した方が早い時もある。そこで、文字に変換されたメッセージを、CRTディスプレイで読んじゃおうってワケ。まあ、ここまでは不可能としても、留守番電話に録音されたメッセージの件数、時間、発信者名がわかるだけでも十分便利なハズ。

文字多重電話
留守番電話の録音内容をディスプレイしたり、電話をかけてからの経過時間、料金、相手の番号などをディスプレイする。

●ウォークマン電話

こりゃもう、読んだとおりのウォークマン版の携帯電話。MSXの利用とは少しかけ離れてしまうけど、こりゃ便利だっせ。車載電話も結構実用化されて、次なるステップは、バイク用電話、そして、最終的には、このウォークマン・テレホンだ。とはいえ、忙しく動き回るビジネスマンには、赤電話を捜してウロウロしたり、行列の後ろでイライラしたりすることもなく、絶対ウケる。

ましてや最近の長電話おしゃべり族にはピッタリ。自宅からかけていても1時間や2時間のおしゃべりなんて珍しくないよっていう人には、通学や通勤途中に遠く離れた友だちと自由に会話できるなんて夢みたいな話だぜ。

ウォークマン電話
しかしまあ、こんなヘッドホンをしてブツブツ喋りながら歩いている人というのも、ちと無気味ではあります。

●テレフォンナンバー・メモリー

LSIチップ内蔵のメモリーカードが最近の流行とか。これを電話番号の記憶に使ってしまう電話なんていうのも面白い。出先で友人や仕事先に電話する時、電話ボックスに入ってアドレス帳を開くという行為は結構めんどうくさいものだ。

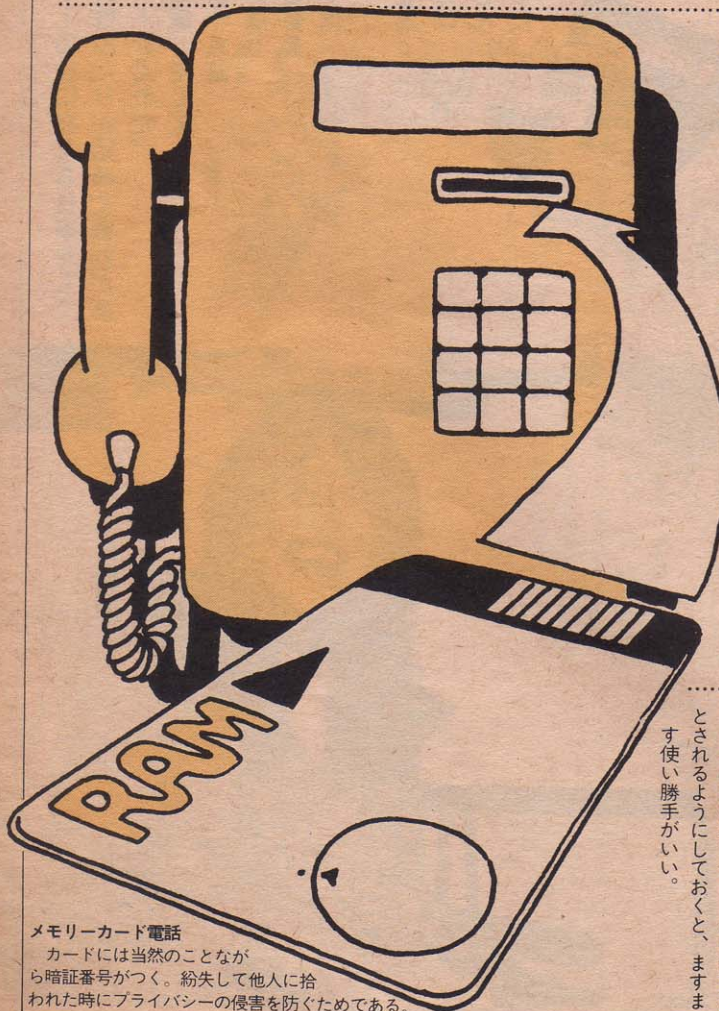
何本もの電話をかけなければならない時なども、手帳のあちこちを引くのが意外と大変。よしんばかけ終っても、うっかり手帳を電話機の上に置き忘れちゃったりする。

その点、このメモリーカードは楽だぞ！ この中には、自分と交際のある個人、会社のすべての局番が記憶されている。電話ボックスに入ったら、専用のスリットにカードを差し込む。すると電話機の表示ディスプレイに、次々と記憶された人物名が流れていく。かけたい人物が表示されたところでコール・ボタンを押せば、それだけで電話がつながってしまうという仕組み。もちろん、リストを前・後に早送りするキーもついている。

電話番号のインプットは、もちろん、街角の電話ボックスでもできるが、ここはひとつMSXテレフォンを使って家でやってしまいたいものだ。

メモリーカードは、もちろんバッテリー内蔵のもの。また、電話料金も、この中のクレジットから引き落とされるようにしておくと、ますます使い勝手がいい。

のまま、タバコやジュースの自動販売機に使えないものかしら……？

それと、テレビやカタログ雑誌を見てのテレホンショッピングに使えたりするといい。電話局内の情報センターが、実際のお金の出入りを監督することになるだろうけど……。(ここまでくると、ホーム・バンキング時代も見えてくる。)まあ、物品の販売となると、いろいろ問題も多いだろうけど、タバコなんかは同じ公社同士、仲良くネットワークを張って、このカードで買えるようにならないかなァ。また、このカードが、家庭用の電話機で使えるようになると、よく話題になる電話料金の不明朗なども一気に解決されるんではないかなァ。

メモリーカード電話
カードには当然のことながら暗証番号がつく。紛失して他人に拾われた時にプライバシーの侵害を防ぐためである。

女性のプログラマとテクニカルライターの集団、それがシステムハウス・オプトだ

「何かコンピュータユーザーの役に立てる仕事をしていきたい」ということで女性ふたりが始めた会社がある。システムハウス　オプトがそれだ。社長は藤原君枝さん三十三歳、そして取締役は石塚日出子さん二十九歳。二年の間に単行本を五冊出版し、同時に数々のマニュアルを書き上げている。現在、オプトは社員が六人。女性ばかり、プログラマや編集スタッフを集めてガンバっている。今月はこのオプト取締役の石塚さんに話を聞いてみることにした。

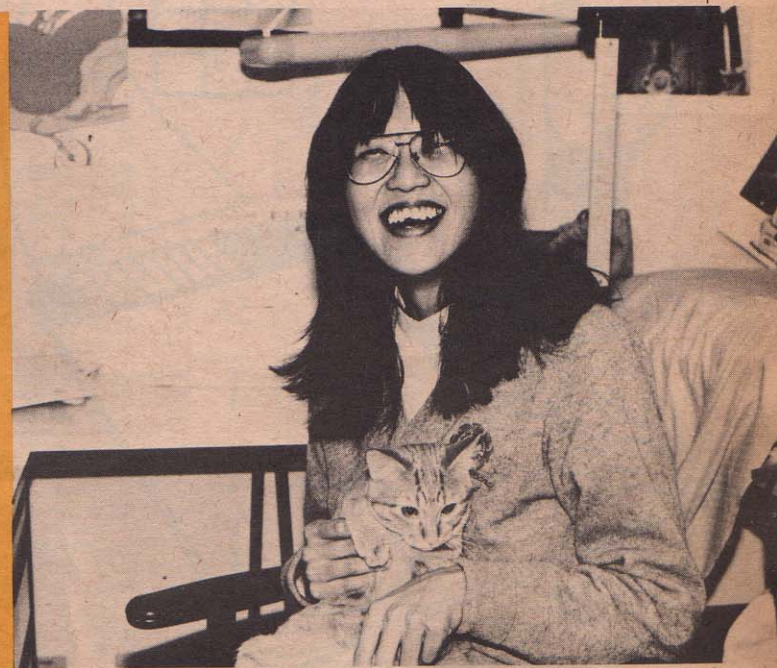
「別にそれほどコンピュータが好きだったわけじゃないんです。ただ仕事をするのが好きで、それでなんとなくこんなことやってるんです」

という石塚日出子さんは、システムハウス　オプトという会社を友人、藤原君枝さんとともに設立して今年で二年目になる。

石塚さんは北海道生まれ。産業能率短大でマーケティングを専攻して卒業後最初に勤めたのは広告代理店だった。コンピュータを初めて見たのはちょうどこの頃。広告の仕事の関係で、会社の人がタンディのTRS－80を持ってきた。「何だか触わったら壊れてしまいそう」。それが初めてコンピュータと出会ったときの感想だという。

その後、石塚さんは家の事情で会社を辞めて一時北海道へ帰り、そして再び東京へ。就職したのはコモドールだった。藤原さんと出会ったのもこの時期だった。このときから石塚さんはコンピュータと本格的につきあい出す。藤原さんはプログラマとしてコモドールで働いていたのだ。

「その頃はまだコンピュータが難しいものだなんて誰も言ってなかったときでした。だから私もコモドールに入ることに何の抵抗もなかったし…。藤原さんとは急に仲良くなってしまって彼女の部署にひっぱられちゃったんです。そこでの私の仕事は、ショー関係のオペレーションということでした。でも、最初は仕事も少なかったんです。それで私は、会社に置いてあったペットとかCBM、ビックといったマイコンを、マニュアルを見ながらいじりだしたんです。わからないところがあると、副社長をひっぱってきて解説を頼んだりしてね（笑）」

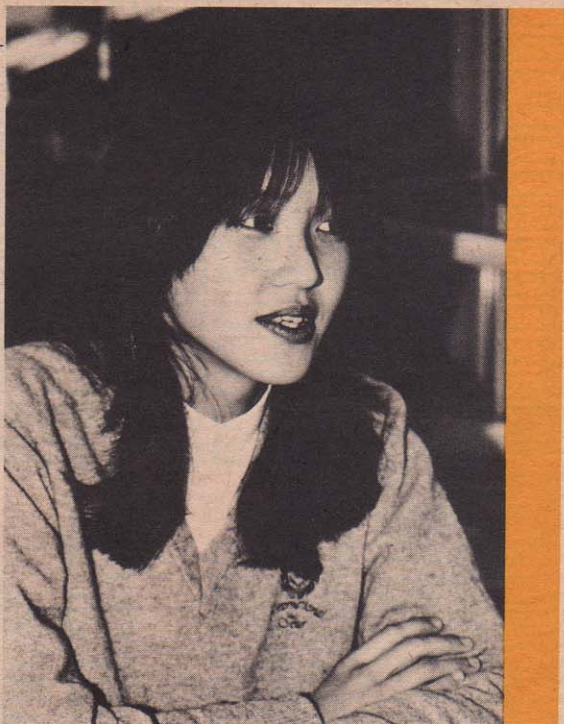
そんなコンピュータとの格闘が入社後三ヵ月くらい続いた。そしてその間に藤原さんは会社を移っていった。

「私を勝手にひっぱっておいて、なんて思いましたけど(笑)。でも会社が変わっちゃっても、仕事でわからないことがあると、いつも藤原さんに電話して聞いたりしてて、つきあいは続いていました」

会社で半年がたった頃、石塚さんは西武デパートやララポートのマイコン教室の先生として子供たちや一般の人にマイコンの講義をすることが主な仕事となっていった。

「最初はすごく疲れました。子供たちはケンカするし、質問されても答えられないなんてこともありましたしね。でも、だんだんと慣れてきて、それに教えてるうちに自分でもコンピュータのことがよくわかるようになってきたんです」

そんなとき、ララポートの方から休みの日だけでいいから個人的に講師をやってほしいという話が石塚さ

➡ネコのシゲもオプトの一員。「みなしゃーん、オプトはスタッフを募集しているニャン。ヨロシク」とのことでした。⬅藤原さんと石塚さんとで書きあげたマニュアルは、数十冊になる。ポイントは誰にでもわかるように書かれているところだ。

⬅栗原文子さん　25才　イラストレーター
コンピュータ好きもいいけれど、あまりのめり込まないでホドホドに。

んのところに舞い込んで来た。まさに日本がマイコンブームになり出したという時期のことだ。

「ララポートからの話を藤原さんにしたんです。そうしたら藤原さんがすごく乗り気になっちゃって。独立してふたりで何か仕事をしないかってことになったんです。私もそろそろ会社を辞めようかと考えていたときなので、それじゃあ、藤原さんはプログラムが組めるし、私はマニュアルが書けるので、ふたりで何かコンピュータユーザーと直接関わっていける仕事をしてみようかということになったんです」

そして独立した石塚さんと藤原さんのところへ最初に来た仕事は、ヤマハのマイコン教室で使うBASIC入門書を書くことだった。プログラムの部分は藤原さんが、マニュアルの部分は石塚さんが書いた。

「その時点からマニュアルを書いたりするのが主な仕事になってきましたね。ヤマハではワイズのマニュアルなんかも書きました」

やがてふたりで仕事を始めて5カ月、ふたりだけではどうしても大きい仕事ができないということで、石塚さんと藤原さんは会社を設立した。それがシステムハウス　オプトである。

会社を設立してからの石塚さんと藤原さんの仕事ぶりは目覚しかった。『マイコンとマイコンをつなぐ法』、『マイコンBASIC入門』（以上、日本実業出版社）、『ハンドヘルド・コンピュータ　おもしろ便利ノート』（アスキー出版局）など単行本を次次と書いた。出版社からの「書いてくれ」という依頼は常に絶えないという。

「マニュアルを書いたりするのは、男性よりも女性の方が向いているんじゃないかって思うんです。男性の場合、どうしても文章が固くなってしまうし、知ったかぶりっていう書き方になってしまうんですよね。その点女性は文章も柔らかいし、できるだけ簡単にわかりやすく書こうとするんです」。

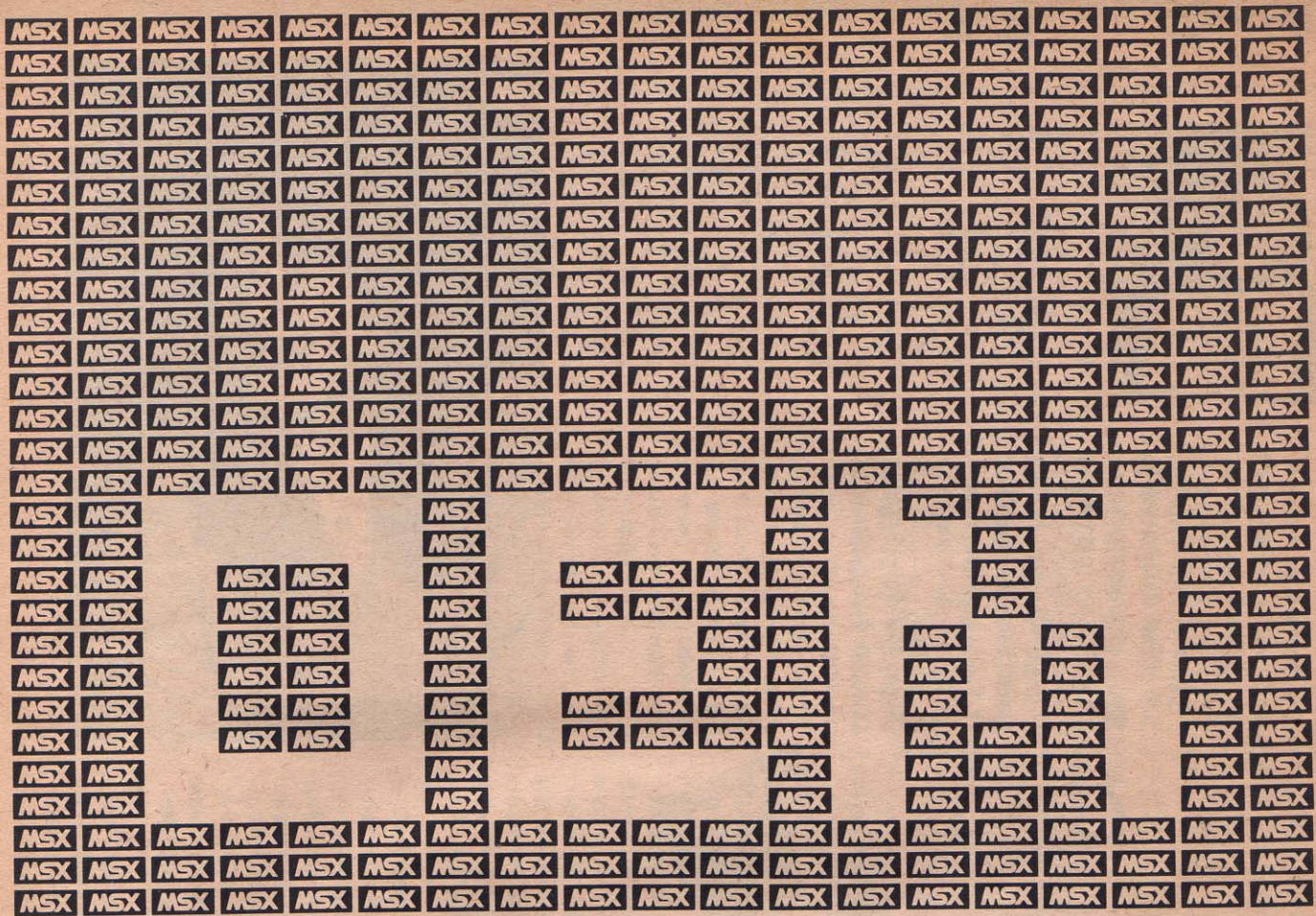
その藤原さんの言葉どおり、今会社には女性ばかり六人、プログラマや編集スタッフが集まってガンバっている。

「今、マイコンはすっかりブームになってしまったというカンジですけど、私の考えっていうのは独立したときと全く変わっていませんね。とにかくこれからもコンピュータユーザーのサポートをしていきたいと思っているんです」。

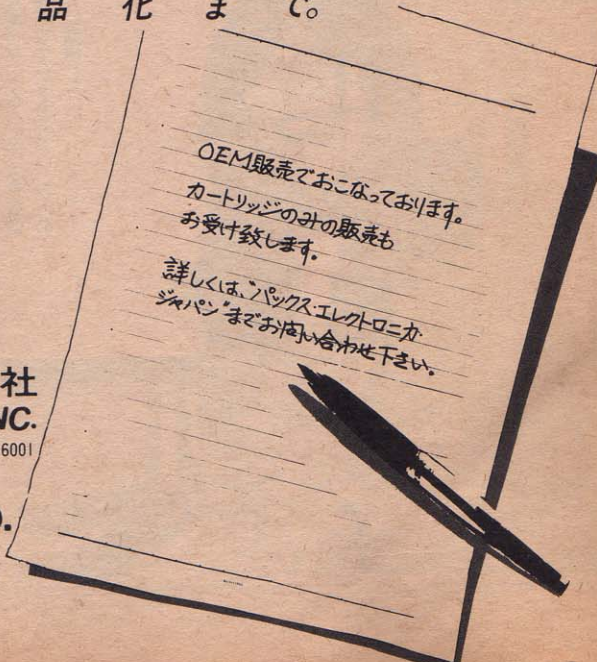
藤原さんの言葉とは反対に、システムハウス　オプトはこれからも時代の波に乗って、どんどん大きな会社へと発展していきそうだ。六人の女性たちに期待したい。

石塚日出子

システムハウス・オプト
取締役

⬆江村留美子さん　22歳　プログラマ
コンピュータはやればやるほど面白いですよ。自分でプログラムを作ってみるのもいいんじゃないかな。
➡斉藤高子さん　28歳　テクニカルライター
コンピュータとは遊ぶつもりで長くつきあっていくことをおすすめします。
⬇矢沢慶子さん　27歳　総務
オプトはみんな若くてガンバってますのでよろしく。

MSX対応機
ROMカートリッジ発売
組立から完全商品化まで。

製造元
名幸電子工業株式会社
MEIKO ELECTRONICS INC.
〒252：神奈川県綾瀬市大上324☎(0467)76-6001

発売元
Pax Electronica Japan Corp.
パックス・エレクトロニカ・ジャパン株式会社
〒101：東京都千代田区外神田3-9-2(末広ビル)☎(03)257-1085(代)
FAX.(03)253-6213(GII・GIII)

HARD
News & Review
ハードニュース
&レビュー

メカニックなものが好きで音楽が好きで、一度シンセを弾いてみたいけど自信がない。そんなキミにおススメなのが、ヤマハのYIS-503だ。本体下部の60ピンスロットに〝FMサウンドシンセサイザユニット(19,800円)〟を差し込み〝ミュージックキーボード(17,800円)〟をつなぐと、8音ポリフォニックの本格的なデジタルシンセサイザに早がわり。オートリズム機能、自動伴奏機能も付いて、キーボードに触れるのがはじめてでも安心だね。演奏データをRAMに記録できるので、オートリピートも可能。練習過程のデータをカセットテープにセーブしておけば、後で聞いて思わず赤面なんてこともありそうだ。

とにかく上手い演奏を聞きたいのなら、プレイカードを使った自動演奏が楽しめる。〝プレイカードセット(12,800円)〟をスロットに差しこめば準備完了。カードリーダーでミュージックデータを読み取って演奏開始。腕に自信があるならメロディーパートを受け持つことだってできるゾ。

発売は来年の春になるけど、〝漢字ワープロユニット〟も用意されている。約3,000字の漢字ROMが内蔵され、ユーザー登録も可能。カタカナ、かな変換に加えてローマ字変換が使えるのもミ・リ・ョ・クだね。

キーボードはステップスカルプチャー方式を採用し、キータッチも上々。リターンキーも大きく、これなら打ち間違いがないね。ユニークなカーソルキーも手伝って外観、性能ともに満足のいくマシンだ。

12月10日発売(64,800円)

ミュージックファン待望

音楽のためのハード／ソフトに関するヤマハならではのノウハウと、ヤマハMSX専用に新開発された7種類のカスタムLSIによって、本体および周辺機器の回路部分の高集積化を達成。ヤマハ独自の周辺機器でシステムアップすれば本格的ミュージックコンピュータに変身する。

ヤマハ YIS-503

⬆本体右側のジョイスティックスロット。2個接続可能。

⬆スッキリしたファンクションキー。かなは50音配列。

⬆ユニークな形状のカーソルキー。使いやすそうだ！

HARD News

⬆カードリーダーとインターフェイスカートリッジ。

⬆FMシンセサイザの端子群。キーボードをここにつなぐ。

⬆左からプリンタ、カセット、コンポジットの各端子。

ソニーHB-55はビギナー向けのやさしいMSX（マシン）

ひとびとのヒットビットというコンセプトで発売されたソニーのMSXマシン"HB-55"は、初心者向けの親切なホームコンピュータになりそうだ。手順は簡単なカセット感覚。付属のデータカートリッジをポンと差し込むだけで住所録やスケジュールがすぐに作成できてしまう。キーボードはひらがなカタカナ対応なので、英字の苦手なお父さん、お母さんにも楽しく使ってもらえそう。カラーは、レッドとシルバーの2色。デザインも親しみやすく前面に丸みをつけてある。少しずつパソコンをマスターしようかなという人に最適。

ひらがなだから、お母さんにも簡単！

手順は簡単、カセット感覚

パソコンのビギナーにとって一番望ましいマシンは、やはり簡単でわかりやすいということ。

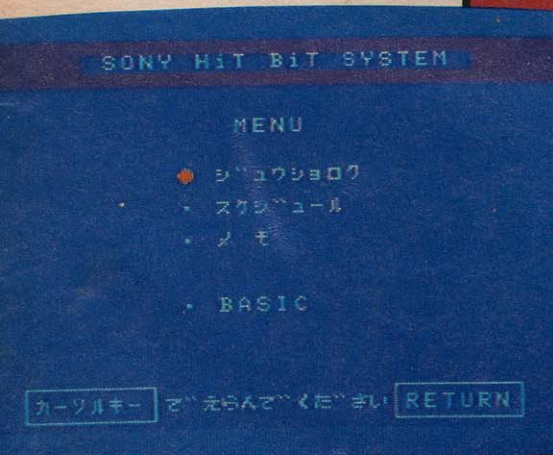
めんどうくさい手順なしで、すぐ使えるマシンがあったら、即、手に入れたいというのはみんな同じ意見じゃないかな。ここで登場するHB-55は、そんなユーザーのためのパソコンらしくないパソコン、誰でも使えるホームコンピュータといえそうだ。

まず、付属のカートリッジをポンと差し込むと、すでに組み込まれているプログラムが働き、特にコンピュータの知識がなくても買ったその日から、パソコンとして使うことができる。

カートリッジは、カセット感覚で差すだけだから、メカに弱いお母さんでも安心して利用してくださいね。

キーボードは、キーのストロークが短いので、使いなれている人にはちょっと打ちにくいかもしれないが、なにしろひらがな、カタカナ対応なのでわかりやすいことこの上ない。配列は、アイウエオ配列（50音）になっているし、カーソルキーのスペースは広くとってあるため、ゲームをするとき、ほかのキーを一緒に押してしまうという心配がなくていい。

⬆カセット感覚でワンタッチ

SONY HiT BiT SYSTEM
MENU
ジュウショロク
スケジュール
メモ
BASIC
カーソルキー で えらんで ください RETURN

⬆スイッチを入れるとこの画面がでてくる。

HARD Review

ジュウショロク ナイヨウヒョウジ　RETURN　ヤメル　ESC

りっとーみゅーじっく	03-359-0266
まいくろぐらふ	0958-27-3725
まいくろきゃびん	0593-51-6482
ぽにー	03-265-6377
びじねすそふと	03-982-6095
はるけんきゅうじょ	03-834-7671
はどそんそふと	011-821-1538
にほんしすてむかいはつ	03-367-3761
とうかいくりえいと	03-456-4611
これしすてむず	06-631-0925

⬆作成した住所録のリストを出したところ。この中から知りたいところにカーソルを合わせて、リターンキーを押すと、住所が出てくる。

住所録だって〝ひらがな〟だぞ

さっそく動かしてみよう。まずデータカートリッジをスロットに差し込んでメニュー画面を出したら、一番上のメニュー、〝住所録〟を作ってみよう。カタカナで〝ジュウショロク〟と書いてあるところにカーソルを合わせリターンキーを押すと住所録の初期画面が出てくる。そこで〝サクセイ〟にして、〝かな〟キーを押し、キーボードをたたいていくだけ。もちろんローマ字で入れたい人は、〝かな〟キーを押さないでそのまま打ち込んでいくだけでいい。

写真のデータは、打ち込んだものをリストで出したところである。ひらがなだから、小さい子供でも簡単に作成することができる。

データは、一本のカートリッジで八〇名分は入るが、足りなくなったら、別売のカートリッジを利用するといい。先方の住所や電話番号が変わったときなども、データを消して打ちなおすだけだから、インク消しや消しゴムなどというめんどうなものは使わなくてもすむわけである。

⬅お父さんはＨＢ－55でスケジュール管理。さて12月８日は・・・・〝ＭＳＸマガジン〟の発売日。予告内容を入れておくと便利だね。「ヘンコウ」「サクジョ」もあるから、必要がなくなったらすぐに削除できる。

スケジュール管理もおまかせ

次にスケジュール表を作成してみよう。住所録と同じように〝スケジュール〟にカーソルを合わせリターンキーを押すと、スケジュールの初期画面が表われる。同じように〝サクセイ〟にカーソルを合わせリターンを押すと画面が変わりすぐに打ち込んでいくことができる。

たとえば〇月×日の〝月〟や〝日〟は〝ＧＲＡＰＨ〟キーを押しながら〝月〟〝日〟キーを押すといい、あとは、自分でひらがな、カタカナを使い分けスケジュール表を作っていけば良いのである。

毎日、仕事に忙しいお父さんはメモをなくしたりということがないし、家族の行事と、会社の仕事を一緒に入れても同僚に見られる心配もない。

なによりも、ボタンひとつでデータの出し入れができる快感を味わってほしいものだね。

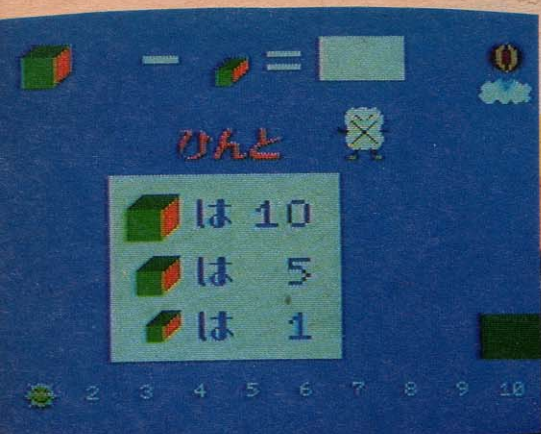
ゲームで楽しさ倍増

これまでゲームの楽しみは、お兄さんだけのものと相場が決まっていたが、ホームコンピュータの出現で、お父さん、お母さんにも楽しんでもらえるようになった。

ゲームの数は、年内でカートリッジ、テープベースを含めて一五〇本ぐらいは出ると思われる。ユーザーサイドとしては、ゲームをセレクトできるから買ってガッカリするということもなくなっていくに違いない。

マシンを手に入れたら、あとはソフト次第だからね。ボクたちとしてもソフトハウスに期待したいところだ。

ジョイスティックは、もちろんＭＳＸマークのついているものならどのメーカーでも使えるが、ソニーのジョイスティック〝ＪＳ－55〟は、ビギナーにはちょっと硬いようだ。しかし､デザインがかわいいし、にぎる部分も女のコの手にちょうど入るぐらいなので安定した操作ができる。ジョイスティックを二本セットして二人でゲームを楽しむのもいいね。

ＪＳ－55の価格は四､五〇〇円。

⬆ランドコンピュータの教育ソフト〝まんてんくん〟より。1回に、10問の問題が出るので、キーボードを使って答えていく。その判定によって、〝晴れの顔〟〝くもりの顔〟〝雨〟と三段階の表示がでてくる。初めに、〝雨〟だった人は、〝晴れの顔〟(よくできました)になるようにがんばってほしい。

ボクはお勉強にガンバルぞ!

パソコンはお遊びだけと決めこんでいる教育ママゴンさん、お勉強だってしっかりできるんですよ。もちろんソフト次第で学力がアップするかどうかが決まるんだけど、えんぴつとノートにあきあきしているボーヤに最適。絵を見ながらパソコンでおベンキョなんて、さすが現代っ子だね。

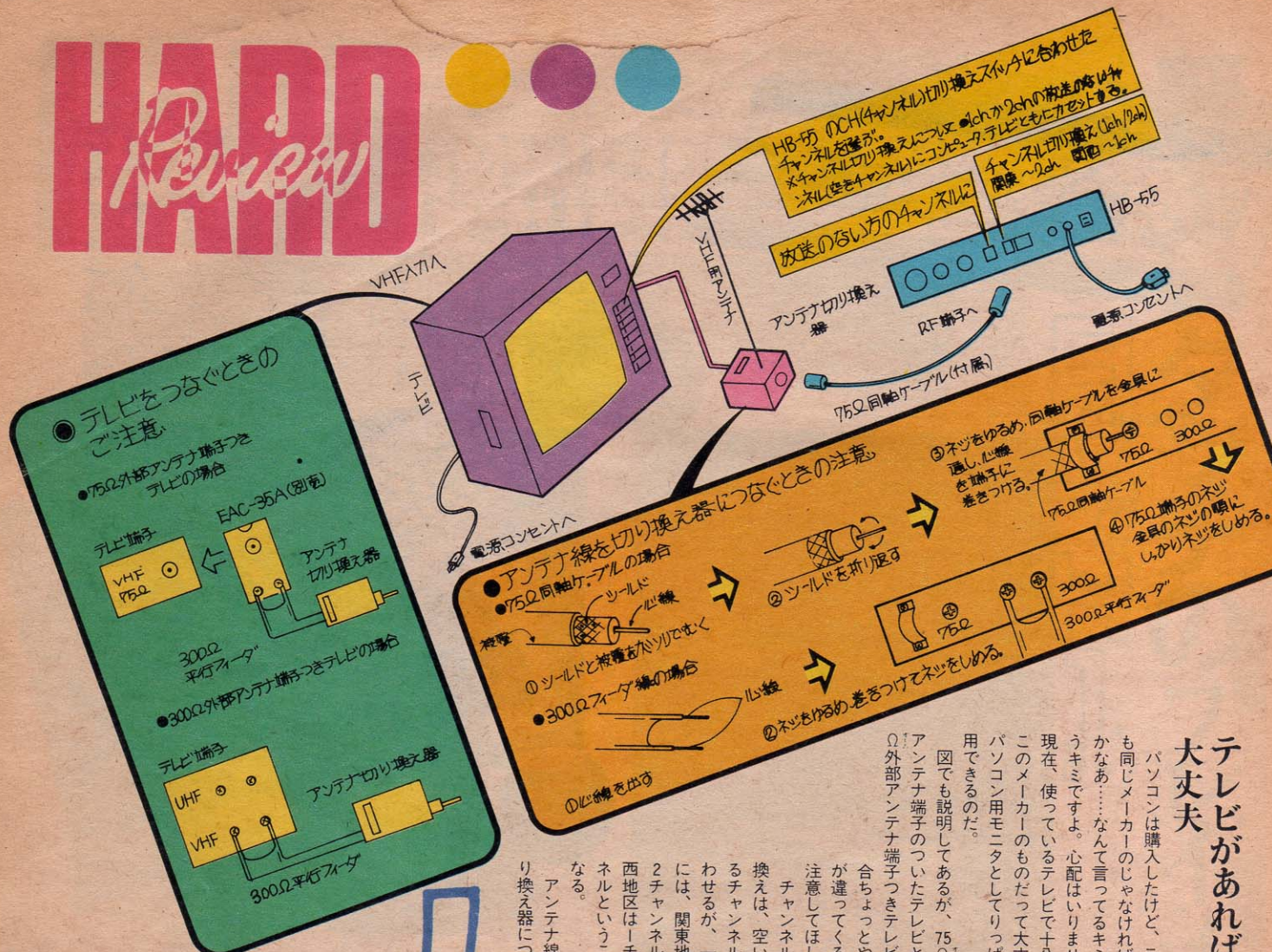
ただし、パソコンで学習するだけで成績が上がると思ったら大まちがい。

いつの世もこればっかりは、本人の努力しだいですからね。パソコンとノート学習を上手に使い分けてほしいね。

すでに、学校教育にパソコンを使用しているスクールもあるというから、幼児期からキーボードと慣れ親しんでおくのも決してススんだことじゃないかもしれない。教育ソフトは今のところ数は出ていないが、ソフトハウスの動向として質の良いもの、楽しいもの、わかりやすいものをということで、少々、時間はかかりそうだが、とにかく、ソフトハウスに期待するとしよう。

各部分の名前も覚えておこう

HB-55の独自のソフト内容を説明してきたが、ビギナーとしては、やはり各部分の名称も覚えておきたいものだね。

パソコン雑誌を読むときの参考になるし、最低これぐらいは知ってたほうが今後もないかと便利ですよ。

テレビがあれば大丈夫

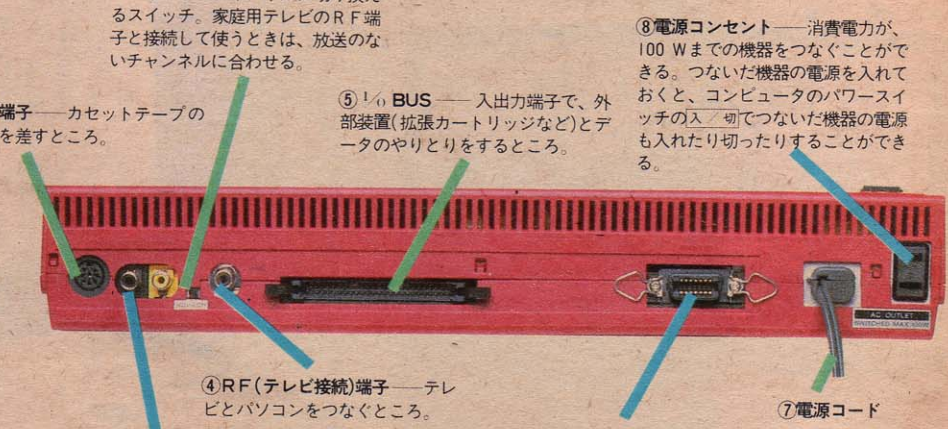
パソコンは購入したけど、テレビも同じメーカーのじゃなければダメかなあ……なんて言ってるキミ、そうキミですよ。心配はいりません。現在、使っているテレビで十分。どこのメーカーのものだって大丈夫、パソコン用モニタとしてりっぱに使用できるのだ。

図でも説明してあるが、75Ω外部アンテナ端子のついたテレビと、300Ω外部アンテナ端子つきテレビの場合ちょっとやり方が違ってくるので注意してほしい。

チャンネル切り換えは、空いているチャンネルに合わせるが、一般的には、関東地区が2チャンネル、関西地区は1チャンネルということになる。

アンテナ線を切り換え器につなぐときも、75Ωと300Ωでは異なっているので、図をよーく見てほしい。これでもわからなかったら、電気屋さんにかけこむしかないね。

メカに弱い人も、この際、トライしてみよう。めでたく継ぐことができたら、初心者としては合格といったところかな。

①**テープ端子**——カセットテープのケーブルを差すところ。

②**AUDIO、VIDEO 端子**——オーディオ、ビデオをつなぐところ。

③**CH(チャンネル)切り換えスイッチ**——RF端子から出る信号を1チャンネルか2チャンネルに切り換えるスイッチ。家庭用テレビのRF端子と接続して使うときは、放送のないチャンネルに合わせる。

④**RF(テレビ接続)端子**——テレビとパソコンをつなぐところ。

⑤**I/O BUS**——入出力端子で、外部装置(拡張カートリッジなど)とデータのやりとりをするところ。

⑥**プリンタ端子**——プリンタのケーブルと接続するところ。

⑦**電源コード**

⑧**電源コンセント**——消費電力が、100 Wまでの機器をつなぐことができる。つないだ機器の電源を入れておくと、コンピュータのパワースイッチの入／切でつないだ機器の電源も入れたり切ったりすることができる。

☗HB−55は、レッドとシルバーがあるが、このカラーリングはトリニトロンの色に合わせてある。

ジョイスティックは二本つなげるよ

〝ジョイスティック〟という名前もそろそろ覚えてくれたと思うけど、要するに、ゲームソフトなどを操作する棒のことである。カーソルキーを使ってもゲームはできるが、どうもカーソルは苦手という無器用な人には、ジョイスティックをおすすめしたい。

特殊な場合をのぞいては、どこのジョイスティックでも接続して使えるので、自分に合ったものをセレクトできる。

といって、ゲームの腕の悪さをジョイスティックのせいにするのは、ちょっと考えものだね。その場合はひたすら練習(?)あるのみ。二本まで接続できるので、友だちと競ってみるのもいいね。

HB−55で、キミのライフスタイルをもう一歩アップさせてみよう。

HB−55の主な仕様

項目		仕様
CPU		Z−80A
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト HB−55 ユーティリティ SOFT 8Kバイト
RAM		Main 16Kバイト Video 16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
カラー表示		16色
スプライト画面		32枚
キーボード		ASCII配列(英・数字・グラフィックス記号) 50音（ひらがな、カタカナ）
インターフェース	RF出力	1ch／2ch
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	カセット	1200／2400ボー FSK方式
	プリンタ出力	MSX規格パラレル
	オーディオ出力	モノラル 1ch
	ジョイスティック	2個接続可能
	拡張バス	50ピン I／Oバス
	カートリッジスロット	1スロット
電源		100V 50Hz／60Hz
消費電力		18W
大きさ		405×67×245㎜(幅／高さ／奥行き)
重さ		2.5㎏
色（本体）		赤・シルバー
価格		54,800円
付属品		データカートリッジ(4Kバイト) BASICマニュアル「はじめの一歩」 住所録、スケジュール、メモ帳の説明書 取扱い説明書 家庭テレビ用接続ケーブル（75Ω同軸ケーブル） カセット接続ケーブル

ワーイ、今日のお勉強、終わったぞ！

軽〜いタッチのプレイメイト パソコン日立"H1"

HARD Review

初心者にとってマシンに向かって、まずなにをするのかということは大きな問題点。ROMカートリッジだってどうやって差し込むのか、知らない人って多いんじゃないかな。手とり足とり教えてもらうのもいいけど、とりあえずスイッチを入れてみることが大切。日立H1は、スイッチを入れるとすぐメニュー画面が出て、楽に始められる。とりわけ、ROMの差し込みかたがわからない人は、〝F3〟を押してみよう。親切に説明してくれるよ。

パソコンって こんなにやさしかったの?

ファンクションキーでメニュー選択

パソコンといえば、触れるときの恐怖感と、むずかしいというイメージがつきものだった。しかし、日立から発売されるMSXマシン〝H1〟は、キャリングタイプのまさに若者向けのマシンといえそうだ。色とデザインからみると、マニアにはちょっともの足りないが、軽い気分でパソコンを使ってみようというビギナーには人気が出そうである。

H1の特徴は、初心者でも簡単に動かせるように、サウンドプレイとスケッチのソフトが内蔵されているところ。ファンクションキーを押すだけでメニューがすぐに選び出せるのである。まさに軽〜いタッチのプレイメイトパソコンといえそうだ。

ファンクションキーは、キーボード前面の左上に位置しており、F(ファンクション)で表わされ〝F1〟から〝F10〟まである。〝F1〟では通常のBASICの初期画面、〝F2〟ではモニタ機能の一覧表、〝F3〟はROMカートリッジのつかいかた、〝F4〟はスケッチ(お絵描き)、〝F5〟はサウンドプレイが、それぞれ選択できるようになっている。

H1を手にして、まず何をするのかわからない人はとにかくスイッチを入れること。そうするとメニュー選択画面が出るので、使いたいメニューのファンクションキーを押せば良いのである。

画面にはもちろん日本語、それもひらがな、カタカナで出てくるのでそれに従って進んでほしい。初心者の人は、まずファンクションキーの位置と名称をここでは覚えようね。

メニュー画面でF1からF5まで使うほかに、ファンクションキーにはいろんな働きがある。これはBASICモードで使うのだが、F1=

⬇マシンを前にして、なにをしていいのかわからない人は、とにかく電源スイッチを入れてみよう。下のメニュー画面がでてくるので、中から選んでファンクションを押すのだ。

⬅ファンクションキーの内容表示シートはプログラムに応じて取り換えられるのだ。

COLOR、F2＝AUTO、F3＝GOTO、F4、F9＝LIST、F5、F10＝RUN、F6＝COLOR、F7＝CLOAD、F8＝CONTなどである。ここでは説明をはぶくけど、とりあえずメニュー画面対応のF1からF5のキーだけ覚えておいてほしいのだ。

F1を押してみるとBASICの初期画面

まずはファンクションキーの"F1"を押してみよう。ここで出てくるのはBASICの初期画面。プログラムリストを入力するときや、作成するときに使うんだけど、プログラムはまだ作れないという人は、本誌とじ込みのリストを打ち込んでみよう。リストを見ながらその通りにキーボードをたたくだけ、といってもパソコン安心はできない。なにしろパソコンていうのは正直だから、人間のちょっとした打ち間違いでもそのまま出してしまうからだ。少しぐらい間違ってもいいんじゃない？　などとコンピュータを頼ってもムダ。結局パソコンも人間がちゃ～んとコントロールしなければ動かないってことなんだ。

ここでちょっとBASICの説明をしておくと、コンピュータというのは、マシン語といって0と1の組み合わせた言語しか理解できないが、それだと人間にとってはわかりにくい。そこで人間にもわかりやすくした言語がBASICなのである。BASICのコマンド(命令)の例をあげてみると、"RUN"はプログラムを実行させること、"LIST"は出力装置にプログラムのリストを表示させること、"DELETE"はプログラムの一部を削除すること、などがある。

BASICについては、本誌でも講座を開設しているので少しずつマスターしていくことにしたい。

⬆F1を押すとBASICモードになり、プログラムを入力できる。

F2を押すとマシン語モニタが出現

さて、ボクたちが日頃コンピュータと話しているのはBASICという言語であるというのはわかったが、それは、会話を円滑にすすむようコンピュータがわざわざボクたちの言葉に似せて話しているということも理解してほしい。しかし、そのつど翻訳しているから実行スピードが多少遅くなるのもムリはないね。

ど～してもスピードの遅いのは、ガマンできないとなると、逆にボクたちがマシン語を話さなくちゃならない。しかしMSX-BASICにはマシン語を直接いじるためのモニタ機能がついてない。コンピュータと深いおつきあいをしていきたい人には、ちょっともの足りないところだね。

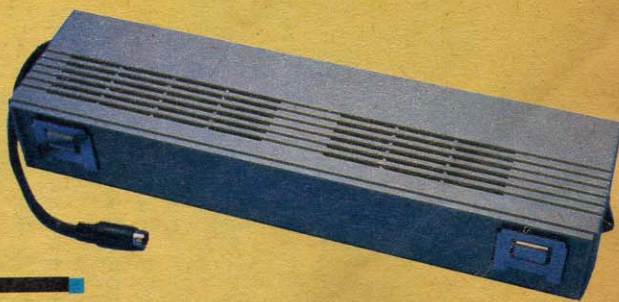
日立H1は、そのへんを見越してマシン語モニタを標準装備している。

F2のキーを押すと13種類のコマンドを備えたモニタが起動する。これは、MSXの開発用につくられ、技術者によって実際に使用されたものだから、十分にそのニーズを満たしてくれるのだ。

BASICのゲームだけじゃもの足りない、コンピュータと腹を割って話したいなんてときには、強い味方になってくれるのは確実。このモニタだけでもH1を購入する意義はあるんじゃないかな。

⬆F2でマシン語モニタになる。13個のコマンドをもっている。

F3はROMカートリッジの使いかた説明

こんなに親切にしていいのだろうかとマニアが驚いたかどうかは別として、ビギナーにとってうれしいソフト機能がF3である。なにしろROMカートリッジの使いかたが、ていねいに図入りで説明してあるからだ。これでもわからない人は、ゲームをやる前にパソコンとのつきあい方を考えたほうがいいね。まず電源を切るところから始まり、ソフトがスタートするまでの手順を教えてくれるから、まったくパソコンを使ったことがない人でもすぐにスタートできるようになっている。

⬇F3でROMカートリッジのつかいかたを教えてくれる。ウレシイネ！

電源はどうなってるのかな

⬇本体だけあっても電源がなければ動くはずがない。H1のユニットはワンタッチ着脱式なので片手で持ち運びが重いということはない。欲をいえばバッテリーパックが使えてハンドヘルドコンピュータならいいね。

日立Ｈ１の取扱説明書は、ビギナーでもわかりやすい３つの部分からできている。〝取扱編〟〝ベーシック基礎編〟〝ベーシック文法編〟と、操作方法はもちろんのこと、ベーシックのお勉強がらくらくできるという300ページの親切な構成。

⬆コンパクトなボディにモニタ、スケッチ、サウンドとさまざまな機能を盛り込んだ日立のＭＳＸマシン〝ＭＢ・Ｈ１〟。カートリッジスロットも２つ標準装備で拡張性バツグン。反射神経にちょっと自信のもてないボクたちに、３段階スピード切り換え装置までついて大納得マシンだ。コンピュータ片手に外へ出て、友だちの家でゲーム大会なんて芸当も〝Ｈ１〟なら軽くできるゾ！

←スケッチの方法が出ているから手順も簡単だ。

パソコンをむずかしく考えているようだったら、まずカートリッジを使ってゲームを楽しむことから始めるのもひとつの手かもしれないね。

・そこで、ROMカートリッジっていうのはなにかということになるが、簡単にいえばゲームなどのソフトウエアが入っている箱のこと。

これをスロットに差し込むだけでいろいろなソフトが楽しめるというわけだ。MSXマシンは、このソフトが共通というのが特徴だから、友だちとROMカートリッジを交換して遊ぶことができるのだ。お互いにソフトを持ち寄ってゲーム大会をしたり、お勉強してみるのもいいね。

スケッチソフトが内蔵。F4を押してみよう

スケッチといってもピンとこないかもしれないが、大げさにいえば、C.G.(コンピュータグラフィックス)のことである。HIでは、色と位置を指定するだけでお絵描きが簡単にできてしまう。

画面上に"+"の記号が出るが、これを動かして位置を決めるのである。動かしかたは、↑↓→←のカーソルキーで行う。位置を決めスペースキーを押すと「てん」を描く。「てん」の集まりが要するに絵となるのである。

スケッチもある程度慣れると思いどおりの絵が描けるが、とりあえずは次の三つの動きを試してみるとおもしろい。

キーボードのLを押して線を引く、Bを押して四角をつくる、Fを押してぬりつぶしをする。これを使いこ

←HIに内蔵されているスケッチのデモ画面。作成する経過をみるのも楽しい。

スケッチもらくらく。

基本はラインとぬりつぶしから。

HARD Review

なせるようになるといろんな色を使ったお絵描きが、自由自在にできるのである。

サウンドプレイを楽しむにはF5

H-の特徴をいろいろ説明してきたが、見るだけではつまらないという人には、〝サウンドプレイ〟がある。

とりたてて音楽好きじゃなくても、キーボードを押して出る音に、思わず夢中になってしまうほど楽しい機能だ。

プレイのしかたは、まずF5を押すと鍵盤がモニタに現われ、そこでZを押してみると〝ド〟の音が出たり、X＝レ、C＝ミというふうにキーボードを使っていけば良いのである。

シンセサイザーのような本格的な音色は出ないけど、誰かの弾くギターに合わせたり、小さい子のドレミのお勉強には十分役に立つはずである。

むかし、ピアニストを夢みたお父さん、お母さんにもぜひプレイしてほしいものである。H-内蔵のソフトでは単音しか楽しめないが、プログラムを組んでやると三重和音8オクターブまでプレイできるし、オーディオ端子が内蔵されているため手持ちのアンプとスピーカーで、迫力あるコンピュータサウンドが楽しめるのだ。

オクターブの高さを変えるには、ファンクションキーを使うが、一番低いキーはF-で、F2、F3というほど高くなっていく。

伴奏に合わせて歌いたいという人は、自分の声の高さに合わせファンクションを押し、思いっきり歌ってみるのもいいんじゃない？　ただし、ご近所の迷惑というものを考慮したうえで……。

三段切り変えでゲームもらくらく

ゲームはしたいけどアクションゲームのように速さを競うのは苦手という人には、H-の持つ独自のもうひとつの機能、スピードコントロールを利用してほしい。

今でこそ、アドベンチャーやパネルなどと出てきてはいるが、やはりゲームの主流はスピード感のあるアクションゲームが中心になりそうだ。・・・ゲームにすぐれ人間だっていきなりデキたわけじゃないから、初心者だって練習次第でゲームのオーソリティになれる可能性はあるわけだ。

そのワンステップとしてコントロールボタンを利用してみると良いだろう。ボタンをスローの方向に移動させると、通常のスピードより遅い動きをするので、運動神経がニブイというゲーム恐怖性の人には、ぜひ活用してほしいのだ。

ゲームのテクニックもいろいろあるけど、いちばん大事なことは努力と忍耐。一度やって点数が悪いからとあきらめないで、何度でも挑戦するのがコツ。そして、友だちと勝負して勝ったら素直に喜び、自慢して歩くのがキメ手。ひとりでチョボチョボと部屋の隅っこでパソコンする時代は終ったんだよね。

ゲームを交換しながらパソコン仲間をどんどん増やしていこう！

←ドレミのお勉強したい人、集まれ！

↓左からジョイスティック、カセットを接続するところ、そして日立オリジナル機能、スピードコントロール。

MB―H1の主な仕様

項目		仕様
CPU		Z―80A
ROM		MSX BASICROM 32Kバイト MB―H1 ユーティリティ SOFT8Kバイト
RAM		Main 16Kバイト Video 16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
表示	グラフィックス	256×192ドット
カラー表示		16色
スプライト画面		32枚
キーボード		ASCII配列(英・数字・グラフィック記号) 50音(ひらがな、カタカナ)
インターフェース	RF出力	1ch／2ch
インターフェース	ビデオ出力	コンポジットカラー
インターフェース	カセット	1200／2400ボー FSK方式
インターフェース	プリンタ出力	MSX規格パラレル
インターフェース	オーディオ出力	モノラル 1ch
インターフェース	ジョイスティック	2個接続可能
インターフェース	拡張バス	なし
インターフェース	カートリッジスロット	2スロット
電源		100V 50Hz／60Hz
消費電力		20W
大きさ		330×61×322㎜(幅／高さ／奥行き)
重さ		1.8kg(電源ユニット別)
色(本体)		クリーム色～電源部はグレー
価格		62,800円
備考		3段階スピードコントロールシステム内蔵
備考		マシン語モニタ・スケッチプログラムサウンドプレイプログラム内蔵
付属品		家庭用テレビ接続ケーブル(75Ω同軸ケーブル)
付属品		取扱い説明書(BASICマニュアルを含む)
付属品		カセットレコーダー接続ケーブル・スイッチボックス

面白あんなこんな情報

ニューメディアということばも最近では広く使われるようになってきた。今回は、その中でも実際に活動しているものをいくつかピックアップして紹介してみよう。

ミニ特集

いますぐ使える ニューメディア

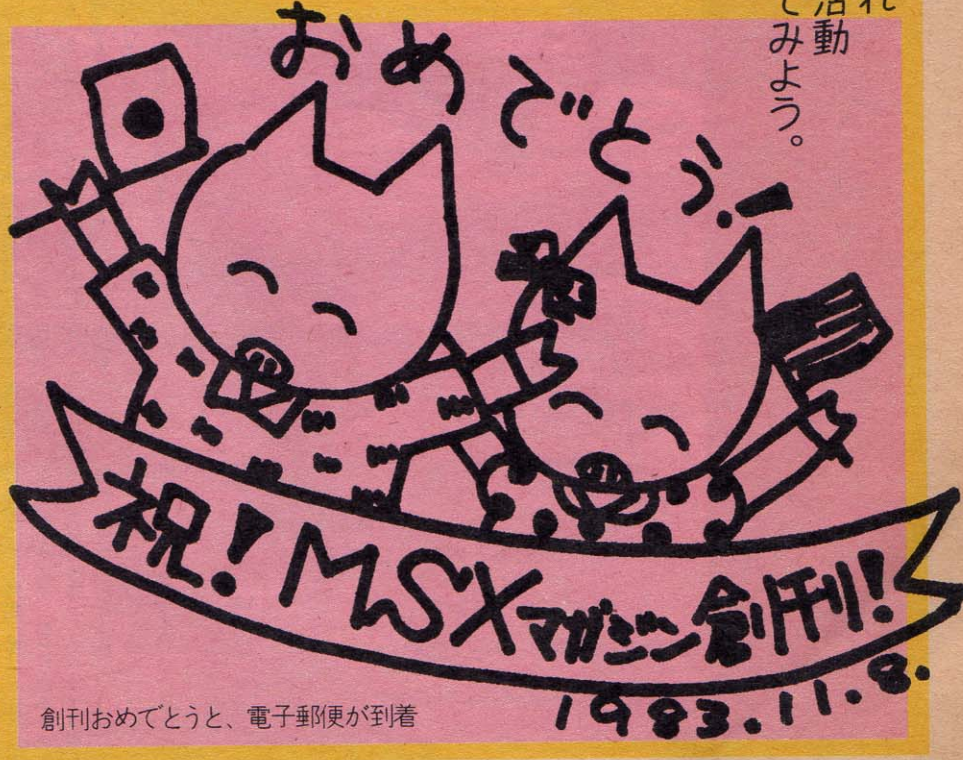
ニューメディアというのは和製英語だそうだが、近頃は「ラブ・ホテル」で世界的に通じるのだから遠慮することはない。(これホント。タイム誌の日本特集号の最高顧問クリストファー氏の本格的日本紹介書『ジャパニーズ・マインド』の中にLOVE・HOTELSという言葉が出てくる。)大体「ラジオ、TV、新聞、雑誌の後に出現した、あるいはするであろう各種の媒体」などと唱えていた日には新しいものも古くなっちゃうからね。

新・雑・ラ・テの後の最初のメディアというとまずは有線放送。有線放送をニューメディアというとおかしく聞こえるかもしれないが普及度と商業的にペイしてるかどうかの基準で計るなら、これが今のところ唯一のニューメディアかもしれません。最近J－CRという24時間放送英語有線が東京、横浜地区で営業を始めた。ガイジン・コミュニティーだけでなくFENファンの日本人リスナーの間にも聴取者を増やし好評だそうである。主たるプログラムは最新の音楽だが、フライト情報その他の生活・便利情報を流している。近くをケーブルが通っていれば月3000円で引ける。

ニューメディアは大メディアではない。大メディアでないところに価値があり、アメリカでニューメディアの恩恵をもっとも受けているのはマイノリティー(少数民族)グループだ、と日経を始めとするニッポン・ビジネス・マジョリティーのオジさんたちが口を酸っぱくして説いているわけなんだけど、その読者のオジさんたちがどのくらいわかっているか、はなはだ心もとないしだいであります。

アメリカではシンギング・テレグラムという商売がはやっております。友だちの誕生日のパーティなどにこのシンギング・テレグラムを頼むと、指定の場所にきれいなオネエさんが出向いてハッピー・バースデイその他の歌を歌ってくれる。ベリー・グラムならベリー・ダンスをしてくれる。ストリップ・グラムなんてものもあって、これはもちろんその通りのパフォーマンスをお願いできる。これなんか需要さえあれば日本でも今すぐできるんだけどなあ。

もう少しまじめなところで、「電子メール」があります。これは郵政省が落ち目・赤字の電報の後継ぎとして力を入れている新事業。郵便局に出したい手紙・イラスト・図版・写真etcを持っていく。郵便局ではこれをファックスにかけて即日配達してくれる。現在のところ東京大阪の本局でしか受付していないが、近日中に受付局は大幅に増やされる予定。と郵政省では言っておりますが、いずこも同じお役所の常。トップはススンだことを考えつくんですがなかなか出先まで周知が行きとどかない。本誌のために見本を打ちに(というのか出しにというのか)渋谷局におもむいた某氏は「あのー、電子郵便をお願いします」「なんです、その電子何とかってのは?」というようなやり取りで一〇分以上を費してしまったとか。B5版で料金五〇〇円。

電子郵便に対抗する電電公社の切り札は公衆ファックス。電話局の端末に送りたい文書を入れれば全国どこのファックス端末へでも即時に届く。将来は配送サービスも考えているそうで、そうなれば電子郵便と真向から激突ということになる。こちらの料金は時間制。ファックスを送信するのに必要な時間に比例する電話料を取られる。送信先のファックスの受信速度によって料金は変わってくる。

どちらのサービスもまだ小手調べの段階だが、ここ一、二年のうちには全国展開して本格営業に入るはずだ。キャッシュカードだって始めは「通帳がなくてもお金をおろせるコンピュータの機械ができるんですって」といったウワサ話に過ぎなかったのが、あっというまに誰でも持っている必需品になってしまったんだしね。いったん動きはじめると、こういうのは早いですよ。

ところで、「カラオケ電話」というのがあるんだそうです。つまりそこの番号に電話するとカラオケが流れてくる。受話器を握りしめて〽ナニモナイ、ハルーデスーetcと絶叫するという趣向らしい。

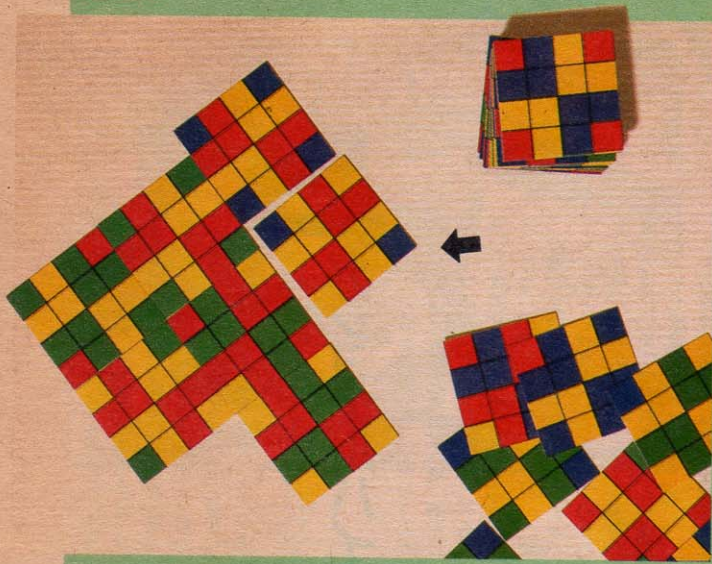
いやあ、どんなニューメディアが登場してくることになりますか、おもしろいやらコワイやら。CATVの実用化はまだ先のことらしいですが、それまでの間も、けっこう楽しめそうなニューメディア戦線であります。

J－CR(ジャパン・インターナショナル・コミュニティ・ラジオ)TEL〇三(四五三)五三五三

おめでとう

祝！MSXマガジン創刊！

1983.11.8.

創刊おめでとうと、電子郵便が到着

フランスのニューメディア
スマートカード

『ニューズウィーク』10月10日号によれば、北フランスのカーン市で進められているスマートカード・システムの実験は、順調に進行中の模様である。

スマートカードは、フランスのPTT(郵便電話庁)がコンピュータ・ネットワーク社会の決定版として力を入れて開発しているシステムである。カード自体は見たところ普通のクレジットカードと変わらない。利用者は商店で買物をしたときにこのカードをレジの端末に差し込み、暗証番号を打ち込むだけで支払いを済ませることができる。クレジットカードと違うのは、この瞬間に現実に支払いが済んでしまうことである。つまり、スマートカードは、利用者の銀行のコンピュータを操作して、利用者の口座から店の口座へ代金を振込む機能を持っている。端末を自宅に備えればホームバンキングもできるのだ。

この機能の秘密はカードに埋め込まれたマイクロチップにある。つまりスマートカードは、財布に入れて持ち運べる超小型コンピュータなのだ。利用者は、銀行に行かずに代金の支払い、ローン契約、口座振替、明細書の発行などのサービスを受けることができる。

クレジットカードと違って「記憶力」や「判断力」を備えたこのカードの利用法は無限に考えられる、とPPTでは自信満々らしい。

新しい知的ゲーム登場
コンティニオ

写真のようなカードが42枚で一組になっている。ルールは簡単。交互にカードを並べていく。そのときになるべく多くのマス目の色が連続(コンティニュー)するようなくっつけ方を探す。上のような並べ方だと連続は赤が一五、黄が一〇、青が二と、計二七の目が連続する。カードを置いたときに連続した目の数がそのまま得点になる。一人から四、五人まで遊べる。イギリス生まれだが、アメリカでも大人気らしい。自分がなるべく高い点を取ることを狙うのはもちろんだが、同時に他のプレーヤーに長い連続を作らせないようにセコく立ち廻らないと勝てない。やさしいようでなかなか難しい。とくに時間を制限すると緊迫が高まる。小さい子から大人までそれぞれに楽しめるゲームだ。ゲームが進んでいくうちに拡がっていくカードのモザイクがカラフルで美しい。

銀座：博品館

カラオケ用のマン・マシン・インターフェイス!?
ボディソニックカラオケステージ

早いもので、今年も残すところあとわずか。待ちに待った忘年会・新年会のシーズンが到来。そんなシーズンになくてはならないものは、何んといってもカ・ラ・オ・ケ。バックには一流ミュージシャンの演奏、雰囲気は最高潮(クライマックス)に達し、マイクを持てば、まさにエンターテイナーの気分。マイクを一度握ったらもうはなさない御仁も多いと思う。でもなにか物足りない。そうステージが、カラオケ用の舞台が無いのだ。

そんな発想から生まれたのがその名のとおり、ボディソニック社の〝ボディソニックカラオケステージ〟。これは幅900×高さ110×奥行600㎜・重さ15.5㎏の真ちゅう製の演台の中に音を体感振動にかえるトランスデューサ(スピーカー型の振動板)と低周波を増幅するパワーアンプを装備。これをカラオケアンプのヘッドホンジャックかスピーカー端子につなぐだけでOK。カラーはブラックとワインレッドの二種類があり、不燃性のパンチカーペット敷きのステージは、デュエットできるだけのスペースは十分あるし、モニタとしてステージに直接ヘッドホンを接続できる。振動の強弱はボリュームつまみによって無段階に調節することが可能で、足元にズンズンと響く振動で曲のテンポが取りやすく、ちょうど足踏みをするカンジでリズムにのることができ、リズム感に自信の無い人でも振動となってリズムが体中に伝わってくる。また、レーザーディスクとジョイントして映像や歌詞を見ながらカラオケを楽しむことができる。しかし、バックミュージックでは圧倒的な効果を得られる反面、歌っている人の声、人声で振動を発生するとどうしても不自然感が起こりがちである。そこで、人声をリアルタイムで識別し、これをカットする必要が生じる。このため、人声を識別処理する特殊なアナログコンピュータの開発も進められている。

このカラオケステージの価格は、リース方式で申込金二万円、月々九九〇〇円×24回払い。スナックやバーを中心とした業務用として売れているそうだが、近々、家庭向けとしてひとまわり小さなステージも発売されるそうで、それとともにレーザーディスクのカラオケソフトも増えそうだ。

これの応用として、喫茶店やライブハウスの床一面にそれぞれ6個・14個(畳一畳に対して)のトランスデューサを埋め込んでBGMや演奏に一役買っている。とくにライブハウス仕様はアメリカでプレイヤーとのコミュニケーションがとれると大好評とか。体に強い衝撃感を与えるバスドラムや、強烈なエレキベースの音

問い合わせ　ボディソニック社 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル 電話 03(405)5991

を体感振動として体に与えることによって、強烈なエネルギー感が再現され、ロックなどパワフルな音楽には最適である。日本でも東京・六本木に建設中で、これからもあちこちで普及するだろう。ほかにも、映画館や、飛行機やロケットなど各種シミュレーション用とかパーソナルシアター(一人で楽しむレーザーディスク劇場)、変わったところでは地震体験館など応用範囲はかなり広がっているようだ。

これでアナタも天才プログラマー!? ナショナルバイオフィードバック

あの、(なぜか、あのがついちゃうんだけど)片桐機長の〝逆噴射〟以降、静かに売れている製品がある——と言っても、決して世間サマをお騒がせするようなモノではないのでご安心を。

精神安定訓練システム『ナショナルバイオフィードバック』——病院でのリハビリから、ヨガの瞑想、スポーツ選手の集中力強化にまで使われているこの機器をさっそく試してきました。

ヒトの精神状態は、脳波、皮膚温度、皮膚抵抗、筋電位などによって検出されるそうで、例えば、「ウソ発見器」というのは、皮膚抵抗を測定して心の乱れ、つまり、ウソをついていることを見破ろうというものだ。

『バイオフィードバック』も原理は同じ。心の状態がもっとも端的に表われる脳波の中から、とくにアルファ波と呼ばれる脳波を検出する。

このアルファ波というのは、心の安静状態に検出される脳波のこと。禅やヨガなどで精神的な訓練・修業を積んで、心を安静に保つ能力の優れた人は、アルファ波を随意に出す能力にも優れている。逆に、ストレスがたまり、精神状態が乱れていれば、自分本来の能力が発揮できないわけ。アルファ波を引き出す訓練を行うことは、心の安静を得る訓練となる。このアルファ波を用いた、心の訓練をするための道具が、この『バイオフィードバック』なのです。

やり方はごく簡単で、まず、自分の好きな曲の入ったカセットテープを一本用意する。センサバンド(アルファ波を検出するヘアバンド)をつけて、ヘッドホンをつける。カセットをポン。そうすると音楽が流れてくる。まるでウォークマンの気分。音楽を聞きながら、心を静めて、肉体をリラックスさせていきます。そうすると、アーラ不思議、音楽がだんだん消えていく……。えっ!? 壊れたのかナ。あわてふためくと、また音がジャーンと聞こえてくる。

どうなっているのかと言うと、アルファ波の出る量が多くなるにつれて、音が消えていくように設計されているのだ。ようするに、音を小さくしていくように精神を集中する訓練(心を静める訓練)をするわけだ。面白いでしょ。さらに、モードを切り変えることによって、音楽とともにピーという音が出てくる方式もある。この場合は、このピーという音を消すようにリラックスすればよろしい。アルファ波の量は、パーセントで数字としても見られるので、カセットを使わなくても訓練できる。

ゴルフの青木功プロは、ボールを打つときは、頭の中で、一番良いイメージを思い浮かべて無心でスイングをするという。『バイオフィードバック』も、同様にイメージ・コントロールをすることで、集中力をつけることができる。余談だが、3.14159……の円周率を何と二万ケタ記憶して、何ケタ目からでも任意に言えるという、右寄英哲さん(ソニー勤務)もやはりアルファ波が多くでるときが記憶に良いと言う。そういえば、あの西武ライオンズでも、この機器を使っているのです。アメリカの小学校では、同様の訓練を続けて、成績・健康状態の向上などの効果があったそう。瞬間的な判断力は、やはり集中力がないとダメということか。

「うわ~、バグが出たよォ」なんて悩んでいるキミも、アルファ波の訓練で、たちまち天才プログラマになれるかもね。

●問い合わせ 松下電器健康機器開発センター TEL〇三(四三七)一一一一

パソコンはアレンジャー ローランドMPU-401

パソコンでシンセサイザーやリズムボックスをコントロールする——これ、もう常識。とは思っていても実際にやるとなると結構むずかしいもの。

でも、こんど発表されたローランドの「MIDIプロセシングユニット MPU-401」を使えばかなり簡単にいろいろな音創りができそう。

このMPU-401で採用しているのは「MIDI」という国際規格のインターフェイス。2つ以上の電子楽器をケーブルでつないで演奏情報をデジタルで伝送し、楽器のコントロールをしようというもの。シンセサイザーなどの電子楽器に限らず、パソコンと楽器を接続して自動演奏を行なう場合なども考慮されている。

楽器演奏をパソコンに記憶させてプレイバックしながらの多重演奏や、記憶させた演奏のリズムを変えたり、リズム・マシンをシンクロさせることもできる。

MSXマシンへの接続も近いうちに可能になるという話だからお楽しみに!!

●問い合わせ ローランドディー・ジー(株) インフォメーションセンター 〇三(二五一)一二六四

上:プロセシングユニットMP—401
右:内蔵される基板。質の高い音楽にも対応できるように専用のCPUを使ってパソコンからの命令を処理する。

『ウォーゲーム』
WARGAMES

(MGM/UA映画=CIC配給)

映画の中には、すでに多くのコンピュータが登場している。古くは「2001年宇宙の旅」のHAL、そして「スターウォーズ」に始まるスペースオペラの中には、当然コンピュータが存在していた。しかし、〝今〟のコンピュータを描いたものはと言われれば、僕の記憶にはほとんど残っていない。

そもそも、映画にしろ小説にしろフィクションに描かれているように、コンピュータを擬人化してみている人が果たしているものだろうか。今はまだ、単なる機械でしかない。とは言え、やはりコンピュータはこれまでの機械と根本的に違う。たとえば、先日こんな事件が報道された。アメリカのある少年が大企業の給与管理をするコンピュータにアクセスし、その中に自分の名前を登録して、毎月チャッカリとお金をふりこませていたというのだ。大企業と一少年という、それまでなら何の関係も持ちえない者同士が、コンピュータによって同じレベルに立ってしまう。計算能力が、データ処理がという生活の進歩とは別に、人間環境の変化を促していると思えるのだ。

『ウォーゲーム』は、そんな現在のありえるかもしれない(それがどんなに僅かな確率だとしても)、日常的コンピュータ事件を描いたサスペンスである。大まかな粗筋を言うと……。

デビッド・ライトマンは、よくいる普通の男の子なのだが、何となく自分のパソコンを操作するうちに国防省の核防衛プログラムと交信するようになり、たまたま、米ソ戦争のシミュレーションを、ゲームだと思って始めてしまう。ところが、相手のコンピュータは現実にもそのプログラムを実行していくというもの。

当初、この映画を観たアメリカ国防省の関係者は、「現実とはまったくかけ離れ、単に不安を煽るだけのもの」と強く反発したという。ところがである、今年の8月、アメリカのミルウォーキーに住むパソコン・マニアの少年たちが、軍事研究をしている研究所のコンピュータに自分のパソコンを接続し、機密データを盗み出していたことが判明したのだ。軍事機密ということで背後関係も疑われたらしいが(映画でも同じだった)、そんなことはなかったみたいだ。そして実は、このことがこれからのコンピュータ犯罪を考えるのに重大な問題点を示しているのだ。というのも、コンピュータ犯罪の多くは「愉快犯」だという。自分の力を試す、知的欲求を満たす、面白い……単にそういう理由で犯行におよぶ。防犯する側は相手の犯意が読めないからたいへん困るわけだ。

映画自体は、まず冒頭のミサイル発射シーンのリアルさに圧倒される。それまでジョークを言いあっていた兵士が、緊急命令に反応して、暗号を解読し、最後に発射ボタンを押す(?)までの過程を、スピーディーに描いていく。そして、映像は一転、朝のゲームセンターへと移っていく。始業前の時間を「ギャラガ」をやって遊ぶデビッド。苦手の生物でF(不可)をもらっても、成績簿の管理をしている学校のコンピュータのパスワードをコッソリ職員室で盗み見、家に帰ってからD(可)に直してしまう。そんな彼の部屋にならぶパソコン群、フロッピーを入れ、カプラに電話をつなぎ……という部分に、日本のパソコンファンも魅かれるかな。

物語は、そのデビッドがたまたま雑誌で見た新しいゲームソフトの内容を知ろうと電話とパソコンを使って検索を続けるうちに、あるコンピュータ・システムの存在に気づくあたりから核心に入っていく。そこに介入するためのパスワードを捜して一週間も寝食を忘れるデビッド。ついに見つけて入りこんだ相手のコンピュータ〝ジョシュア〟と米ソ戦争のゲームを始めるのだが、ジョシュアはゲームを現実に実行しようとする。

彼(?)は核ミサイル発射の管理を一手にひきうける国防省のスーパー・コンピュータなのだ。ゲーム中止の命令を拒否するジョシュアと、驚きながらも何とかしようとするデビッド。後は観てのお楽しみにしておいた方がいいね。

僕の観た感じではB級映画(別にB級で劣るという意味ではなくて)の大作、けっこう楽しめた。ただ残念なのは、前半の緊張感が後半になって、とたんに〝人間くさく〟なってしまうのがちょっと…。ただ、軍事設備やコンピュータ群、電子ロックのドアの破り方とかコンピュータに介入する方法など、別の楽しみもあって、先の問題提起の部分はさておいても、まあ、十分に面白い。よろしいんじゃないでしょうか。

監督ジョン・バダム(「サタデー・ナイト・フィーバー」「ブルー・サンダー」)
出演マシュー・ブロデリック/アリー・シーディ

SONO 1

気分はめっきりMSX

コンピュータは意外と各方面へ浸透していたのだった…！

スノウチ　サトル

SONO 2

われわれ風魔忍者もコンピューターを導入して近代化を計るでござる
オー
それはすごい

グワ〜ッ
ドスドス

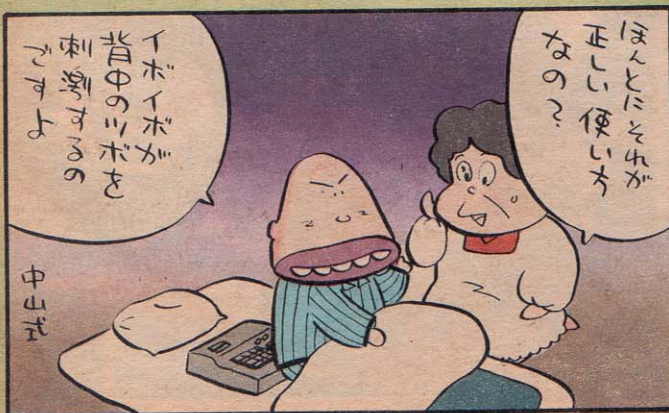
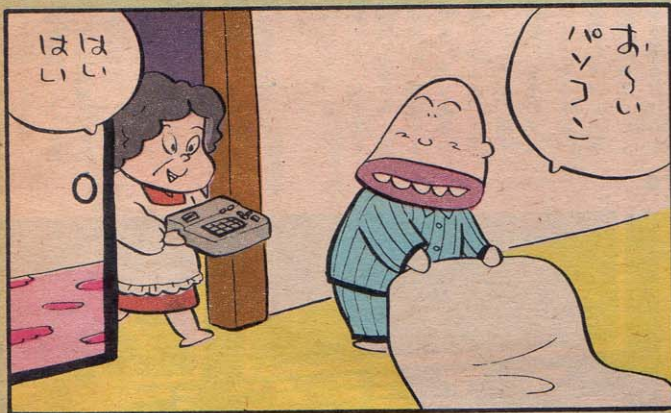
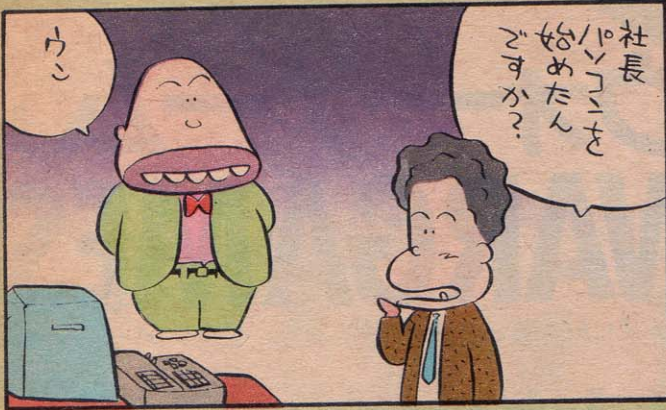
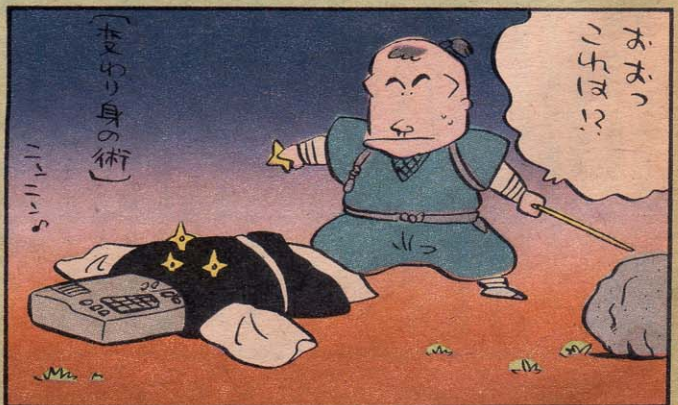
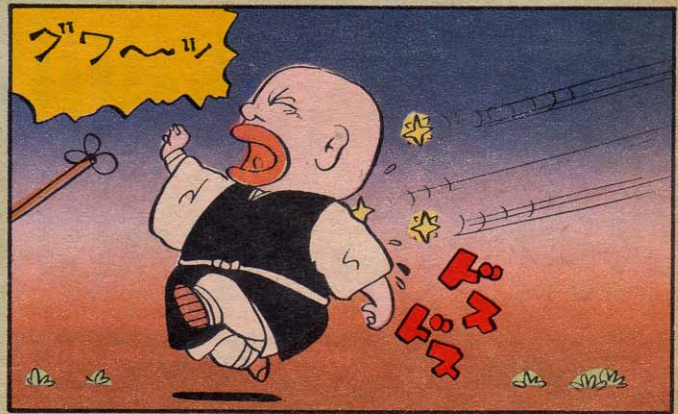
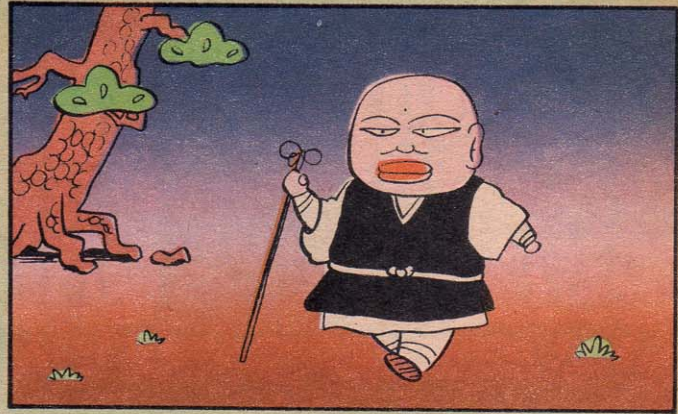
おおっこれは!?
[変わり身の術]
ニュニュン♪

SONO 3

アンコロ山これからは相撲界もコンピューターの時代だ
ウス

相手の取り口をインプットして作戦を
でもワシ機械は苦手で…

な〜に相撲もコンピューターも基本は同じだ
そうかなァ

ウ〜ム回転のはやい打ちこみだ
カシャカシャ
カシャ

用語を知れば恐くない

専門用語っていうのは、聞いたから読んだからってわかるもんじゃない。つねに使うことが早く覚えるコツだ。この頁は、声を出して読んでみよう。

PART 1 パソコン用語の基礎知識

ソフトウェア

コンピュータのプログラムを総称して「ソフトウェア」と呼びます。マシン語や、MSX-BASICなどから、MSX-DOSなどの「OS(オペレーティングシステム)」まで、プログラムと一口で言っても、中身はさまざま。テープレコーダーとカセットテープを例にすれば、テープレコーダーがハードウェアで、カセットテープに入っている音楽がソフトウェア。

今では、ソフトとハードというのは、一般用語になった。知識や情報などをソフトと言い、機械や部品などの金物(かなもの)をハードと呼んでいる。

ハードウェア

コンピュータ本体。コンピュータの部品や回路、周辺装置などの金物を「ハードウェア」と表現します。

普通の機械製品、例えば、手動の鉛筆削りなどは、機械のメカニズムの中に、鉛筆を削っていく動作が埋め込まれています。つまり、ハードの中にソフトが組み込まれているわけです。だから、取手を回すだけで鉛筆が削れる。

コンピュータは、ハードウェアの動きはすべて電気信号による命令で制御。その電気信号による命令をつくり出すのがソフトウェアだ。人間だって、ソフト(知識)とハード(身体)がひとつにならないと仕事ができないですからね。

CPU

Central Processing Unit

中央処理装置。CPUはふたつの役目を持っている。

①コンピュータ全体に命令を出して、各装置の動きを制御する。

②演算を行なう。実際の計算は、CPUが行う。

いわばCPUは、コンピュータの頭脳だ。

CPUの規格には、4ビット、8ビット、16ビット、32ビットがあり、現在のパソコンは、8ビットから16ビットに移行している途中だ。4ビットは、キャッシュレジスターだとか自動販売機に組み込まれている。32ビットは、パソコンよりひとつ上のクラスのコンピュータ、ミニコンに使われている。ちなみに、MSXマシンの頭脳は、Z-80という8ビットのCPUを使っています。

周辺装置

●**CRT**(Cathode Ray Tube):ディスプレイとも呼ぶ。要するにテレビ画面のこと。普及型のグリーンモニタから高解像カラーモニタまで色々ある。このほか、液晶を使ったものも出だしている。

●**プリンタ**:計算の結果やプログラムリストなどを活字にして打ち出す機械。インパクトドットマトリクス式という、ドット(点)のタテヨコの組み合わせで、インクリボンを打って印字するものが一般的。ヨコの印字ケタは、80ケタと130ケタの二つが標準的。カナ、漢字、図形などの用途別に、8ピン、16ピン、24ピンがあり、種類も数多く出ている。

●**カセットレコーダ**:カセットテープを使って、情報を記録しておく外部記憶装置のひとつでスピードが遅く、任意に情報をピックアップできないのが欠点。

●**ディスクドライブ**:フロッピーディスクを使う外部記憶装置。3インチ、3.5インチ、5インチ、8インチとある。ディスクは、テープと違ってデータのやりとりの速度が速く、ランダムアクセスできるのが特徴。やはり、一台は欲しい機器ですね。

●**音響カプラ**:電話回路を使って、情報のやり取りをする際に使う機器。電話の受話機をセットして、情報をデジタル信号にして受信する。

●**プロッタ**:自動図形描画装置。X-Y軸に動くものが一般的。コンピュータで計算した図形を描く。設計・建築などに多く使われている。MSXでは、はがきなどに楽しい絵が書ける、プロッタプリンタが用意される予定。

●**タッチパッド、デジタイザ**:どちらもボード上の(たとえば地図)一点の座標を拾ってコンピュータに入力する装置。たとえば、線をなぞれば絵を描くことも可。鉛筆感覚の入力装置だ。

●**ミュージックキーボード**:鍵盤を電気的につなげれば、パソコンはピアノやシンセサイザになる。もちろん、それ用の回路とソフトが必要ですがね。今までにない新しい楽器だってつくれる。

●**音声入力装置**:まだまだ未完成だが、音声による入力もずい分進歩してきている。音声認識LSIなどの発展によって、声で入力するワープロも、実現は遠くないだろう。

RAM

Random Access Memory

任意に情報の読み書きができる、内部記憶装置のこと。一度に扱える計算の大きさなども、RAMの容量で決まってくる。ポケコンが2K(バイト)から4K、パソコンが、8K、16K、32K、64K、128K……と倍ずつの値で大きくなっていく。ミニコンや大型コンピュータでは、256Kぐらいから、1M……と、グッと大容量になり、複数の計算を同時に行う並列処理も可能になる。

ROM

Read Only Memory

読み出し専用の内部記憶装置。MSXシステムのROMは32K。この中にビッシリと、MSX-BASICが入っている。ROMは、いわばコンピュータの道具箱。ちょいと強力なBASICをフルに使って、32KのROMがどういうもの

なのか、実際に体験して欲しい！

K(キロ)バイト、M(メガ)バイト

Kは、千を表わす単位。Mは百万を表わす単位だ。

バイト(byte)というのは、0と1だけの組み合わせの表現、ビット(bit)を8ケタまとめたもの。8ビットで1バイト。1バイトで、通常の文字などの一語分を表現できる。では、1Mでは何語かな？

PART 2 ニューメディア用語事典

INS

Information Network System

高度情報通信システム。電電公社が、西暦二〇〇〇年の完成を予定して進めている計画。

わが国には現在、電報、電話、電信、データ、ファクシミリの合計五つの通信網がバラバラにネットワークされている。INS計画は、これらの五つの通信網を光ファイバーを使った一本のデジタル通信網として統合して、伝送速度の高速化と品質の向上を計るとともに、料金体系も統一しようというものである。

キャプテンシステムを始め、ファクシミリ、テレビ電話などの各種通信サービスを手軽に提供することを目的としている。

キャプテンシステム

Character And Pattern Telephone Access Information Network System

文字図形情報ネットワーク。

電話回線を使った、家庭、オフィス、情報センター、銀行などを相互に結ぶシステム。その名のとおり、文字と図形から成る各種の情報が受像機のブラウン管に映し出される。ブラウン管上についているタッチセンサー、あるいはキーボードを使って、画面と対話できるため、各種チケットの予約や、ホームショッピング、ホームバンキングなど、家庭やオフィスに居ながらにして利用できる。

ニューメディアの柱として、一九八四年一一月から商用化される予定。

VAN

Value Added Network

付加価値通信網。

通信回線の再販サービスのこと。公衆電気通信事業者から、専用の回線をリースして、それを分割してユーザーに再販する業務、あるいは、コンピュータに情報を蓄積しておき、ユーザーが自由にその情報を利用できる通信サービス業務である。一九八二年一〇月の公衆電気通信法の一部改正により、電々公社、KDD以外の民間企業にもVANが開放された。

現在、アメリカ、日本、イギリスでしかVANの民間開放は認められていない。

すでに、ヤマト運輸や西武流通グループなどの流通業者がVANに名乗りをあげている。

文字多重放送

テレビ電波には、ほんのわずかすきまができる瞬間がある。文字多重放送は、このすき間を利用して、文字や図形などの情報を送る放送で、いわばキャプテンシステムのテレビ版。

すでにNHKが一〇月三日から、東京、大阪地区で放送を開始しており、それに合わせて各家電メーカーも、文字多重放送受信回路内蔵のカラーテレビや、アダプターを発売している。

ちなみにNHKでは、『おしん』の文字多重放送も放送している。見た人は、お便りをくださいね。

CATV

Community Antenna Television

有線テレビのこと。

テレビ局が遠方にある場合や、ビルなどの障害物によって、受信が混雑な地域でテレビを見るために、共同のマスターアンテナを立てて、そこから有線で各家庭に放送を送るシステムである。

最近では、西武や東急などの大手の企業が、アメリカのケーブルテレビ(衛星を使った独自のネットワーク)にならって、地域型のCATVを計画発表している。有線ゆえの双方向通信が、新しい地域メディア、新しい番組づくりを促すと注目を浴びている。

光通信

Optical Communication

情報をレーザー光の形に変換して伝送する新しい通信方式のこと。

空中に発信する空間伝送と、光ファイバーを使って伝送する二つの方式がある。特に光ファイバーを使った場合、雑音に強く、情報伝送量も多く、かつ高速であるため、INS時代の通信方法として脚光を集めている。テレビ電話や、ニューメディア時代の情報に広く使われる予定である。

HDTV

High Definition Television

高品位テレビ放送。

NHKが開発した、一一二五本の走査線を使ったテレビ方式のこと。きめ細く鮮明な画面と、質の高い音声の高品質なテレビである。ちなみに、現在のテレビ放送は、わが国では五二五本の走査線を使っている。このため、画面を写真に撮ると、ヨコにシマ模様が入るが、高品位テレビでは、ほとんどわからないほどになるという。

『ゴッドファーザー』で有名な映画監督F・コッポラの近作『ワン・フロム・ハート』が、このシステムを応用した映画づくりをしており話題になった。

Hi-OVIS

Highly Interctive Optical visual Information System

双方向画像伝送システムの実験プロジェクトで、奈良県東生駒ニュータウンで行われている。

光通信の技術は、基本的に双方向のコミュニケーションを実現する可能性を持ったものである。キーボードのついた受像機を使うことによって(カメラ、マイクつき)放送中のスタジオとリアルタイムでやりとりができる。

東生駒では、家庭に約一六〇台、学校、市役所などに八台の端末機をモニタとして設置し、テレビ放送の再送信、動・静止画放送、文字放送などのリクエストサービスなどを行っている。なお、同様の実験は、多摩ニュータウンでも、CCISという名で行われ、地域密着メディアの実験として成果を上げた。

HOROSCOPE

対人関係星占い12月10日-1月9日

あなたとあなたの周囲の人との関係性を中心とした占いです。あなたの運勢はあなただけの運勢では判断できないことが多いのです。私たちの悩みも将来も他人との関係にあります。よりうまく生きていくために、運勢のいい人も悪い人も、みんなで世界はできている。

牡羊座

3/21——4/20

★憎いくらい調子づいてる牡羊座。適当にやったことが思わぬ成果をあげたり、異常に人気が上がってモテモテだったり。こんな人にはちょっぴり意地悪をしたくなるのが人情というもの。しかし、そんな周りの思いも何のその、来年に向かって楽天的な気分の牡羊座は、かえって気分転換ぐらいにしか思わないかもね。敵に回さないようにするのが賢明です。

牡牛座

4/21——5/21

★年末は一時の幸福に酔える牡牛座ですが、厳しい来年に向けてのちょっとした息ぬきだと思って見守ってあげましょう。ただ、今月は牡牛座との約束には注意してください。確認の上、また確認。というのも、ミスコミュニケーションの相がでているからです。ことコミュニケーションの問題となると相手のあるものだけに、その不運は本人だけじゃすまなくなりますから注意が必要です。

双子座

5/22——6/21

★判断を必要とすることが次々と出てくるのですが、なかなかすんなり事は進みません。それで思わず他人にご相談……そんな双子座ですが、素直に出てきたらバックアップしてあげましょう。双子座の周りには、それだけ好機も落ちているってことなのです。逆に、愛情運に関しては多いに燃えています。精神的にも肉体的にも。愛は双子座にイニシアティブをとらせてGOOD。

蟹座

6/22——7/22

★人間関係が入乱れます。協力者も敵もふえてきそう。というのも、感情的になってしまう今月の蟹座なのです。でもね、好きで感情的になっているわけじゃないし、これというのも忙しすぎて時間に追われているからなのです。誰だってこんな時はあるもの。余裕をもって許してあげましょうよ。あなたまでイライラしたら損ですものね。パーティにいっしょにいくのは最適の相手です。

獅子座

7/23——8/22

★幸運だった'83年の最後を飾るべく派手に活躍する獅子座です。生まれてきてよかったと思いながら毎日を送っています。やっかみたくもなりますが、こういう人といっしょにいると周囲まで元気になっちゃいますね。また、人間関係においても獅子座が中心となって、うまくはこびます。今月は拝みたおしても獅子座にくっついていましょう。特に愛情運最高。

乙女座

8/23——9/23

★緊密な関係の中での奉仕の暗示。ということは、今月乙女座の人が周囲にいれば色々と重宝するということです。ただし、用事が集中するだけハプニングも多く、結果的に失敗に終わることもありそう。やはり、頼りっきりというのは考えものですね。また、お互いの秘密が重大なネックにもなりかねません。乙女座とうまくやるためには、オープンな態度が必要です。

天秤座

9/24——10/23

★イライラしてますね。超多忙の天秤座とつきあうには、笑顔を忘れず慎重にというところです。ただでさえあせっているのに、あなたとの関係で心を乱しちゃうと、取りかえしがつかなくなります。とばっちりを受けないためにも、今月の天秤座には下手にでた方がよさそう。仕事運、愛情運ともに悪くないので、つき合い方さえ間違えなければ、いいパートナーでいてくれます。

蠍座

10/24——11/22

★金銭面で幸運が待っていそうな蠍座です。周囲の人にもおすそわけがあるかもね。それに頭も冴えてて、そのせいか、やたらモテます。そんな人を見て嫉妬にかられていては大成できません。他人の幸福を心から祝福できればしめたもの。蠍座のバイブレーションがあなたにもいい影響を与えてくれます。お金のことを考えて、思わずニッコリの蠍座とはお友だちでいていい時です。

射手座

11/23——12/21

★芸術的センスの華ひらく時。もしくは、普通の人とはちょっと違った趣味や考え方をもっている人も注目を浴びそうです。そして、そのことが射手座の社交運に火をつけてしまうことになります。友だちづき合いや人の集まるパーティなど、今月の射手座は最高の遊び相手。音楽や絵画などのグループでは、射手座がラッキーマンとなっていい効果を果たしていきます。

山羊座

12/22——1/20

★やったぜ、という感じで幸運の続く山羊座です。活力が外からでなく、内面よりにじみ出ているようです。金運、仕事、愛情といいことずくめで周囲にもいい影響を与えそう。特に魚座の人は、うまくリードして山羊座の幸運を開花させ、ついでに自分の幸運もつかみそうです。堅実な山羊座の人は、この幸運期を確実にいかしていくでしょう。注目して損はない。

水瓶座

1/21——2/18

★忙しい。やたら忙しい日々の続いている水瓶座。師走のムードをひとりで盛り上げています。当然、つき合いが悪いなんて評判が出ちゃいそうですが、誘っておいて損はない。忙しい中をぬって、喜びをもたらしてくれます。本来、どっぷりとひたりこむことの嫌いな水瓶座の性格には、疾走感のある毎日が似あっています。それを悪くとらないで。

魚座

2/19——3/20

★12月はあわただしいのが普通ですが、とりわけ今月の魚座は忙しそう。スケジュールも狂いがちになります。外からみると、何となく暇そうなので用事を頼んだりしそうですが、実は忙しさに目が回らんばかりなのです。やさしいだけに引き受けてしまいがちな魚座ですが、来年の幸運が約束されているので、年末の苦労も何のそのという気分です。山羊座とは、いいパートナーシップがとれます。

MSXマガジン年明け第1弾。新たな気分で、挑みます。記事内容も充実。BASIC講座では、MSX—BASICを使って本格的な勉強が始動。特集では、アミューズメントMSXと題し、ゲームの必勝法、楽しみ方など色色なノウハウを満載、ハードニュースでは、富士通・FM—X、キヤノン・V—10、HITACHI・HB‐H1E、ビクター・HC—6を紹介、ソフトインフォメーションも新しいソフトをゾクゾク紹介予定。乞うご期待！2月号は、1月8日発売です。

2月号は、1月8日発売です。

EDITOR'S ROOM

●1月号が、読者の皆さんに届くころは、各社のMSXマシンが、各地で手に入る頃でしょう。特に、東京では、秋葉原（ヤマギワ）、銀座（マイコンベース）でMSXフェアやMSX祭が12月から1月にかけて、開催されますので、MSXに興味のある方は、お出かけください。ハードだけでなく、ソフトも多数発売されていることでしょう。

自分に合ったMSXを選ぶには、音楽・シンセサイザーで色々と音作り、ライトペンを使ったお絵かき、64Kフルメモリで将来はDOSを使ってプログラムを作る。などなど、色々楽しみ方があります。自分にあった楽しみ方を見つけてください。後は、自分の好きなデザイン、色で決めてください。要は、アキのこないものを自分なりに見つけることですね。年内に揃うソフトは、約90本位でしょう。その多くはゲームなんですが、これから、他の分野（教育、スモールビジネスなど）のソフトも期待？していてください。といっても、本格的にすばらしいソフトが我々の前に表われるのは、ディスクが発売されてからのお話しでしょうね。トニモカクニモ、ディスクが発売されるのを首を長くして待ちましょう。気になるのがディスクの大きさや値段ですが、大きさは、3インチ、3.5インチが主流になると考えていいでしょう。小さくて、使い易いのがとってもいいのですよ。値段も大きさに合った価格を付けてもらいたいものですね。本体価格より、安くなると理想的です。MSXユーザーの方は特に、声を揃えて叫びましょう。〝ディスク〟を安くしてください！

●アンケートハガキが数多く返って来ます。もちろん、10代、20代のご意見が圧倒的に多く、楽しいおたよりで、いっぱいです。これは、大変ありがたいことで、これからも、楽しいご意見・ご希望お待ちしております。ちょっぴり残念なのは、30代の方のハガキが少ないのです。少ないのですが、この年代の方のご意見が適格で、一番手厳しいのです。アンケートハガキで〝「MSX」は、何の略ですか？〟という質問が多いので、ここで、解説いたします。「MSX」のMとSはアメリカのマイクロソフト社から取り、Xは、未知の物という意味であります。これから先、「MSX」は色々と拡張されますので、最後にXがついているのです。拡張すればする程、マシンの互換性が問題になってきますが、いままで、培ったソフトが、新しい時代のMSXで作動しないという事態が起こらないこと。MSXのマークがついているものにかぎって、将来も支障なく使えることに意義があるのです。

●MSXを育てていくのは、マガジンであり、各メーカーであり、ユーザーの方であると思いますので、長い目で見てください。MSXは、アメリカでも話題になっていて、アメリカのソフトハウスもMSXのソフト開発を始めているようです。アメリカナイズされたゲームが発売されるのも、近いことでしょう。やはり、アメリカのソフトは日本のソフトより、多少センスの良い物が揃っていますので、楽しみですね。又、アメリカでは、MSXに関する本も出版するらしく、アメリカからのお客が絶えません。アメリカでMSXのソフトや本が出版されれば、MSXも国際色豊かになります。そうなれば、アメリカのMSX、ヨーロッパのMSX、日本のMSXがすべて、共通で使えるようになると楽しいですね。機会があれば、海外情報もマガジンで紹介してゆくつもりです。もう少し、お待ちください。

MSX 2
月刊エムエスエックスマガジン 1月号
昭和59年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第3号通巻3号
発行・編集人 塚本慶一郎 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
電話 東京(03)486-7111(代表)
定価370円
雑誌12081-1 Printed in Japan 1984 No.2